Das volksdeutsche Laienspiel

Inaugural-Dissertation

zur Erlangung der Doktorwürde
der hohen philosophischen Fakultät
der Friedrich-Alexander-Universität Erlangen

vorgelegt von

Karl Ziegler

aus Bamberg

Tag der mündlichen Prüfung: 8. April 1937

Lichtenfels, Tagblatt-Druckerei 1937

Referent: Herr Professor Dr. Geißler

Dekan: Herr Professor Dr. Maurer

Übersicht

Einleitung:

Der Begriff „Laienspiel" — Der Begriff „volksdeutsch" — Geschichte des volksdeutschen Laienspiels — Aufgaben der Untersuchung: allgemeine Züge des Laienspiels, Erforschung des Grenz- und Auslandsdeutschtums.

Erster Teil

Grundzüge der Gestaltung

I. Sprachliche Formen: Prosa — Mundart — Vers — Volkslied
II. Sprechchor: Gemeinschaft und Sprechchor — Sprechchorspiel — Spiel mit Sprechchören
III. Bewegung: Spiel und Leibesübung — Masse und Gemeinschaft — Bewegung und Spielhandlung — Bewegung zur Linie und zur Plastik
IV. Gestalten: Charaktere und Typen — Herkunft der typischen Figuren — typische Figuren im Spielgefüge — sinnbildliche Gestalten
V. Spiel und Jugend: Märchenspiel — Puppenspiel — Schulspiel bündisches Spiel

Zweiter Teil

Ziele der Bindung

I. Bauerntum: Bauer und Erde — Bauer und Wehr — Bauer und Heimat
II. Volksdeutsche Geschichte: Das geschichtliche Ereignis — der geschichtliche Hintergrund — die geschichtliche Lehre
III. Volkstumskampf der Gegenwart: Scholle — Fabrik — Schule — Bund der Deutschen in der Fremde — Auslandsdeutsche und Reichsdeutsche — 3. Reich und Auslandsdeutsche
IV. Führertum und Heldentum: Der Führer als Ausdruck des Volkswillens — Führer und Gefolgschaft — der Führer als Wegweiser in die Zukunft — Heldische Gestalten — das heldische Volk — Heldenverehrung

Zusammenfassung

Die Ergebnisse

a) Volksdeutsches Laienspiel und Kunde vom Außendeutschtum
b) Das volksdeutsche Spiel und andere Stoffgruppen
c) Volksdeutsches Spiel und volksdeutsche Dichtung
d) Das volksdeutsche Spiel ein echtes Laienspiel

Vorwort

In der Nachkriegszeit hat das Laienspiel eine Auferstehung erlebt, von einer Bedeutung, wie sie einst von ihm, als dem Urtheater im Mittelalter, ausstrahlte. Nur die Zielsetzung hat sich geändert: an die Stelle der religiösen ist die völkische getreten.

So soll sich auch die der völkischen Gegenwart dienende Wissenschaft mit dem Laienspiel beschäftigen. Das vorhandene Schrifttum über das Volksspiel ist verhältnismäßig knapp und durch starke Unterschiede in Anlage und Ergebnissen gekennzeichnet. Es mag dies in dem verschiedenen Anlaß, zu dem sich die Verfasser äußern, bedingt sein. Fachleute aus der Spielpraxis reden einer bestimmten Spielgruppe, oft auch nur nach der Seite der Erfahrung, das Wort; Beauftragte eines Verlages würdigen den Maßstab und den Inhalt ihres Spielbetriebes; Volkskundler halten den Blick nach rückwärts gerichtet, auf das Spiel der Vergangenheit.

Meine Untersuchung umschließt einen Stoffkreis des Laienspiels, den die Ganzheit des Volkstums nährt und trägt, das in Gegenwart und Zukunft eine erhabene Aufgabe zu erfüllen hat.

Meine praktische Arbeit am volksdeutschen Laienspiel möchte ich in der vorliegenden Abhandlung fortsetzen und vertiefen durch wissenschaftlich gewonnene Erkenntnisse.

Herr Professor Dr. Geißler nahm in liebenswürdiger Weise die Arbeit entgegen und förderte sie tatkräftig, wofür ihm wärmster Dank gesagt sei.

Weiter danke ich für freundliche Unterstützung den Verlegern: Strauch - Leipzig; Kaiser - München; Langen/Müller - Berlin; der VDA. - Bücherei Berlin und dem Deutschen Auslands - Institut Stuttgart.

Benutztes Schrifttum

1. Spieltexte:

Arno: Christbaums Wiege, ein VDA.-Weihnachtsspiel.
Bator Hans: Der Held an der Grenze. Ein Jungtiroler Zeitspiel.
Blachetta Walter: Kampf um eine deutsche Stadt, ein Spiel aus der Ostmark. 1930.
Beilstein Wilhelm: Deutschlands Erwachen, ein Festspiel.
Bruder Otto: Grenzmark, ein Spiel von Freiheit und Treue.
Bund Aga: Die Flammen, ein Bewegungsspiel. 1932.
Eckart Walter: Volk will zu Volk, ein Festspiel. 1933.
Eckart Walter: Das Freiheitsspiel von Wilhelm Tell. 1925.
Eggers Kurt: Annaberg, ein chorisches Spiel. 1933.
Fitzek Rudolf: Volk an der Grenze, Drama deutscher Minderheit.
Hieß Josef: Lehrer Zessinger, ein Südtiroler Notbild. 1929.
Hieß Josef: Der Keller zu Memel, ein volksdeutsches Spiel. 1934.
Heiseler Bernt: Kyffhäuserspiel. 1935.
Hofmann Adolf: Die blaue Kerze, ein Weihnachtsspiel. 1936.
Joosten: Buschpatrouille, ein Spiel aus Deutsch-Südwestafrika.
Jörg Theo: Wacht im Berg, ein Saarspiel. 1931.
Jörg Theo: Front an der Saar, ein Schauspiel. 1933.
Kaergel Hans Christoph: Deutsche irren durch die Welt, ein volksdeutsches Spiel.
Kaergel H. Chr.: Brücken zum Volk, ein Freilichtspiel. 1933.
Kaergel H. Chr.: Volk ohne Heimat, Schauspiel von der Not Oberschlesiens.
Klebe Otto: Die Insel, ein Spiel um Ostpreußen. 1930.
Kraus Hans: Volk will sein Recht, chorisches Spiel. 1934.
Lippl Alois: Das Erler Andreas-Hofer-Spiel.
Lorenz Franz, Die Brüder, ein sudetendeutsches Heldenspiel.
Miltschinsky Viktor: Kärntner Treue. 1928.
Mirbt Rudolf: Stimme des Volkes, ein Festspiel. 1934.
Mirbt Rudolf: Das Urner Spiel von Wilhelm Tell.
Moeller Eberhard Wolfgang: Bauern, ein siebenbürger Schauspiel. 1927.
Moeller Eb. Wolfg.: Aufbruch in Kärnten, ein Schauspiel. 1928.
Moeller Eb. Wolfg.: Insterburger Ordensfeier, ein Heroldspiel.
Nager: Deutsches Blut. 1936.
Nowak Bruno: Der Bauer, ein Spiel der Mahnung.
Peukert Willi: Heiliger Schwur, Feierspiel. 1935.
Popp Karl: Die mit heißem Herzen nach der Heimat schauen.

Popp Karl: Der Orden der Treue, ein Spiel vom Kampf der Deutschherrn-Ritter.
Popp Karl: Die große Treue.
Praxmarer Konrad: Das Südtiroler Spiel. 1936.
Rupp Rupert: Wacht an der Grenze, ein Sprechchorspiel.
Seidelmann Karl: Georgitag, Südtiroler Bauernspiel. 1933.
Seifert Ernst: Der Wall im Osten, ein Stück um einen schlesischen Bauernhof.
Streubel Erich: Deutscher Wille werde Licht! ein Freilichtspiel.
Springerschmidt K.: Der Rautter, ein Kärntner Spiel. 1927.
Strobel Hans: Jenseits der Grenze, ein Spiel vom Kampf des Deutschtums in Böhmen.
Tribbensee: Saarvolk, ein Sprechchorspiel.
Ulsch: Vom deutschen Geist, ein Festspiel. 1929.
Wehowsky Fritz: Der Wall, ein ostmärkisches Bühnenspiel.
Weinrich Franz: Das Tellspiel der Schweizer Bauern.
Wiechert Ernst: Das Spiel vom deutschen Bettelmann. 1932.
Zettl Zephirin: Marielein, die Tragödie eines deutschen Schulkindes im Ausland.
Zimmer Otto: Der Raub Straßburgs, ein volksdeutsches Spiel.
Ziegler Karl: Südmark in Purpur, ein Volksstück. 1933.

2. Spielschrifttum und Volkskunde.

Geißler Ewald: Der Schauspieler 1926.
Gentges-Mirbt: Das Laienspielbuch 1930.
Gentges Ignaz: Das Sprechchorbuch 1931.
Luserke Martin: Jugend und Laienbühne 1926.
Mirbt Rudolf: Münchner Laienspielführer 1933.
Reuschel Karl: Deutsche Volkskunde 1920.
Sasowski Bruno: Das Buch von Fest und Feier 1929.
Spamer Adolf: Die Deutsche Volkskunde 1935.
Volksspiel und Feier, Suchbuch 1936.
Spieß Karl: Deutsche Volkskunde als Erschließerin deutscher Kultur 1934.
Ziegler Matthes: Volkskunde auf rassischer Grundlage.

3. Literaturkunde:

Bringemaier Martha: Gemeinschaft und Volkslied. 1934.
Bökel Otto: Das deutsche Volkslied. 1924.
Langenbucher Hellmuth: Volkhafte Dichtung der Zeit. 1935
Leyen Friedrich: Volkstum und Dichtung. 1933.
Krieck Ernst: Dichtung und Erziehung. 1929.
Schaeffler Julius: Das Mundartenbuch. 1926.
Saran Franz: Deutsche Verslehre. 1917.
Ermatinger Emil: Das dichterische Kunstwerk. 1923.
Saran Franz: Deutsche Verskunst. 1934.

4. Werke über das Auslandsdeutschtum.

Badendiek Friedrich: Vom Volkstumkampf zum Völkerfrieden. 1935.
Barta-Bell: Geschichte der Schutzarbeit am deutschen Volkstum. 1930.
Fittbogen Gottfried: Was jeder vom Grenz- und Auslandsdeutschtum wissen muß. 1926.
Gauß Paul: Das Buch vom Deutschen Volkstum. 1934.
Schoenaich Hans: Blut oder Tinte? 1936.
Steinacher Hans: Volkstum jenseits der Grenze. 1934.

5. Zeitschriften:

„Die Spielschar", herausgegeben von der Reichsjugendführung. Jhrgg. 1936. ff.
„Das Deutsche Volksspiel". Jhrgg. 1934/35. ff.
„Bausteine zum Deutschen Nationaltheater", Jhrgg. 1935. ff.
„Deutsche Arbeit", Jhrgg. 1935/36. ff.
„Volksspiegel", Zeitschrift für deutsche Soziologie und Volkswissenschaft. 1. Jhrgg. 1935. ff.
„Mitteilungen des Reichsbundes der deutschen Freilicht- und Volksschauspiele", 1. Jhrgg. 1936. ff.

Einleitung

Begriff „Laienspiel"

Der Begriff „Laienspiel" kann nach der sprachlichen Ableitung des Wortes „Laie" ganz klar abgegrenzt werden: laicus = dem Volke gehöriges Spiel, ein Spiel also, das als Zweig der Volkskunst sich äußert über den Lebensablauf des Volkes. So hat im Zeichen unserer Volkwerdung das Laienspiel wieder seinen Ehrennamen erhalten: Volksspiel, Volksbühnenspiel oder auch Volksschauspiel. Die Entscheidung über die Echtheit des Laienspiels schreibt Moser[1]) dem Urteil des Volkes zu.

Folgende Erkennungszeichen werden von der Forschung angegeben: Das Spiel entspringt aus der unmittelbaren völkischen Erlebniskraft, aus dem erhebenden Zusammenklang der Herzen. Die Möglichkeiten des Laienspieles liegen dort, wo es sich „um eine ursprüngliche Lebensäußerung handelt".[2]) In seiner reinen Gestalt zeigt sich das Laienspiel als „eine völkische Frage und damit als eine Erscheinung der Gegenwart".[3]) Die Spielscharen der Hitlerjugend empfinden das Volksspiel als Gesinnungssache, als Ausdruck ihrer inneren Haltung.[4]) Steguweit bewertet das Spiel als „eine kultisch gewachsene Angelegenheit".[5])

„Zu einer deutschen Wesenserkenntnis" will das Spiel mit seinem Feierglanz hinführen.[6])

Uebereinstimmend bestätigen die verschiedenen Ansichten dieses: Aus den Gemeinschaftskräften wird das Spiel geboren und will wiederum in ein festliches Bekenntnis zur Gemeinschaft münden.

Nur Luserke weicht teilweise von dieser Grundlage ab. Er muß zwar zugeben, daß das Spiel aus dem Gemeinschaftsgeiste herrührt; allerdings, formuliert er weiter, aus der Verflechtung mit noch anderen Dingen wie z. B. „aus der bloßen Darstellungslust von Spielern, die beschäftigt sein wollen".[7]) Denn gerade mit dieser „Spiellust an sich" hängt zusammen die von Luserke geführte Ableitung des Laienspieles aus den „Bewegungsstücken" im Shakespeare-Drama. Diese Auffassung ist einseitig.

---

1) Spamer, Volkskunde S. 353
2) Geißler, Der Schauspieler S. 70
3) Mirbt, Münchener Laienspielführer S. 259
4) Die Spielschar, 9. Jahrg. S. 71 f.
5) Volksspiel und Feier 1. Jhrg. S. 60
6) Laienspielbuch S. 86 ff.
7) Luserke, Jugend- und Laienbühne S. 60 ff.

Naturgemäß schwingt[1]) „die Lust an mimischer Gebärdung oder die bloße spielerische Verwandlungsfreude“ bei jeder Spielgestaltung mit, so wie etwa zum Musizieren eben musikalisches Gehör und musikalisches Empfinden gehören. In der neuen Volksspiel-Forschung soll auch das „Mimische“ gegenüber dem „Literarischen“ stärkere Betonung finden[2])

Luserkes einseitige Auffassung vom Laienspiel möchte ich vor allem darin erblicken, daß er nur den[3]) „Nachahmungs- und Verwandlungsschauspieler“ als den allein möglichen gelten läßt. Ja Luserke geht noch weiter und fordert Spielstoffe, die sich ganz willfährig in den Dienst der Komödiantenwünsche stellen. Damit landet er ohne weiteres — auch praktisch als Spielverfasser — in der Verherrlichung des Groteskspieles. Bedeutet dies aber nicht zumeist eine krasse Verzerrung der Wirklichkeit für rein komische Zwecke, einen Tummelplatz, auf dem der Spieler als „der ideale Affe“ ungehemmte Narrenfreiheit genießt?

Wenn Blachetta[4]) Grotesk- und Masken- und Schattenspiel in eine Reihe stellt und sie als „artistische Besonderheiten“ bezeichnet, so kann ich diesem Urteil nur beipflichten. Alle diese genannten Spielgattungen haben einen Stich ins Kinohafte. Und Kinostil bleibt für die Berufsbühne, und erst recht für die Laienbühne unerreichbar.[5])

Damit soll aber nicht gesagt sein, daß das rein Schaumäßige, das Mimische, der Vermummungszauber aus dem Bekenntnisspiel[6]) überhaupt verbannt sei. Meine weiteren Ausführungen wollen ja auch zeigen, mit welchen Spielmitteln die hohe, schicksalhafte Botschaft unseres Spielkreises verkündet wird. Nur muß das rein Spielerische in Person und szenischem Zubehör das Untergeordnete sein, muß untertan sein der Macht eines erhabenen Stoffes.

Aber weder vom Spieler noch von der Rolle darf der Spielantrieb erfolgen, sondern nur vom Stoff und der dazugehörigen Spielgelegenheit. Diese bedingen das „Spielenmüssen“.

Moser verlangt, daß bei Untersuchungen über das Volksschauspiel das Stoffliche im Vordergrund steht.[7]) Wie stehen Stoff und Spieler zueinander? Der Gedanke der Gemeinschaft, der die Spieler dienen, muß in dem Spielstoff zum Ausdruck kommen.[8]) Der Spielinhalt kann im vollen seelischen Umfang vom Spieler erschlossen werden, wenn die Dinge im Spiele seiner Gemeinschaftswelt entstammen. Solche Stoffe kann aber nur der Verfasser formen, den seine Arbeit in der Gemeinschaft dazu beruft. Das unter-

---

1) E. Geißler, in „Volksspiegel“ S. 272
2) Spamer „Volkskunde“ S. 356
3) E. Geißler in „Volksspiegel“ S. 274
4) W. Blachetta, Das Werkbuch des Laienspielers
5) E. Geißler, „Volksspieler“ S. 274
6) E. Geißler, „Vulksspiegel“ S. 274
7) Spamer. Volkskunde S. 553
8) Geißler, a. a. O. S. 71

scheidet ihn auch vom Theaterdichter, der oft auf literarischem Wege nach einem wirksamen Stoffe suchen muß.

Der Laienspieler ist der reine Spieler, frei von dem Bestreben, vor fremden Zuschauern aufzutreten. Gleiche Gesinnung muß ihn mit der Schaugemeinde verbinden;[1]) der echte Laienspieler geht auf die Bühne mit dem Bewußtsein, daß er aus dem Kreis seiner Gemeinschaft als ihr Sprecher heraustritt. Ein gemeinschaftlich erlebter Glaube muß in den Spielern von innen heraus den Drang wecken, dieses ihr Glaubensgut im Spiele zu gestalten. Dann erhebt sich das Spiel zum Bekenntnis und ruft in der Gemeinschaft neue Kräfte empor. Für dieses Hochziel wird auch die Frage entscheidend sein: in welchem Zusammenhang steht die regelrechte Spielgelegenheit mit dem überzeugenden Spielstoff?[2]) Die Klärung des Begriffes „volksdeutsch" gibt darüber Aufschluß.

Der Begriff „volksdeutsch"

Das mittelalterliche Volksschauspiel[3]) bezieht sich überwiegend auf geistliche und biblische Stoffe. Auch in der Neuzeit steht die Gestaltung des Volksschicksals im Volksspiele nur vereinzelt da. Erst mit der Ausbreitung des volksdeutschen Gedankens bei den Reichsdeutschen in der Nachkriegszeit war der Boden geschaffen, in dem unser volksdeutsches Laienspiel wurzelt. In den Spielen umspannt also der Stoff das deutsche Volkstum außerhalb der Reichsgrenzen, das Grenz- und Auslandsdeutschtum, das durch die Zäune fremder Staatsangehörigkeit von uns Reichsdeutschen getrennt, durch die Bande des Blutes aber umso inniger mit uns verbunden ist.[4])

Die Bezeichnung „volksdeutsches Laienspiel" grenzt auch ab gegenüber dem Bezirk „Volksspiel der Auslandsdeutschen". Moser erblickt in ihm „eine Rückendeckung gegenüber fremdvölkischen Einflüssen".[5]) Erst wenn diese Spielgruppe durchforscht ist, wird sich feststellen lassen, ob eine inhaltliche Verwandtschaft oder Uebereinstimmung mit unserem Spielbereich vorliegt. Natürlich benützen die auslandsdeutschen Laienspieler auch Spiele, die im Reich zu Hause sind.[6]) Spielfahrten reichsdeutscher Laiengruppen zu den Grenz- und Auslandsdeutschen erfüllen eine wichtige nationale Aufgabe. Ueberflüssig ist es, einen Unterschied zu machen zwischen auslandsdeutschem und grenzdeutschem Spiel[7]); denn diese Einteilung ist eine rein erdkundliche, während die Schicksale und Kämpfe der grenz- und auslandsdeutschen Volksgenossen sich ähneln.[8]) Von Belang mag auch die Frage sein, ob die Verfasser der volksdeutschen

---

1) Geißler, a. a. O. S. 77 f
2) Deutsches Volksspiel 1. Jhrg. S. 60
3) Reuschel, Volkskunde S. 101 f.
4) Steinacher, Volkstum jenseits der Grenze, S. 3 f.
5) Spamer a. a. O. S. 380 f.
6) Deutsches Volksspiel II. Jhrg. S. 83
7) Volksspiel und Feier S. 15 u. 53
8) Steinacher a. a. O. S. 9

Laienspiele jenseits der Reichsgrenzen beheimatet sind. Wenn dies nur für einige wenige zutrifft, so liegt es an den besonderen Verhältnissen, aus denen heraus der Verfasser schreibt. Spielgruppen unserer Art sind im Außendeutschtum wenig oder gar nicht vertreten.

Weil eben das volksdeutsche Laienspiel einen Ring der Einheit um Stoff, Spielschar und Schaugemeinde schließt, eignet sich eine Betrachtung vorzüglich zu allgemeinen Erkenntnissen über das Wesen des echten Volksspieles. Zu diesem Ziel der Untersuchung gesellt sich als zweites das volkskundliche. Hier steht im Mittelpunkt das Volk als Lebewesen, werden seine Beziehungen zu den Lebenswerten unserer Weltanschauung klar gelegt. Einen Querschnitt durch ein halbes Hundert von Spielen halte ich für ausreichend, um ein zuverlässiges Gesamtbild zu erhalten.

Geschichte des volksdeutschen Laienspieles

In dem gleichen Maße, in dem in der Nachkriegszeit der volksdeutsche Gedanke besonders durch die Arbeit des VDA. in weite Kreise drang, vollzog sich die Entwicklung unserer Spiele aus dem Gemeinschaftsgefühl mit dem Volksgenossen jenseits der Grenzen. 1928 erhielt bei einem Preisausschreiben für ein mustergültiges VDA.-Spiel der Berliner E. W. Moeller den ersten Preis für sein Grenzlandstück „Aufbruch in Kärnten". Jugend schrieb für Jugend und Jugend spielte begeistert für ein neues Wollen. Das Spiel steht nicht für sich allein in der Festgestaltung sondern gleichartig neben Liedern, Gedichten und Reden.[1]) So bürgert sich das Spiel bei den großen Kundgebungen des VDA. ein. Starkes Gruppenleben des VDA. fördert auch die Entstehung eigener Gruppenspiele wie z. B. das Festspiel „Vom deutschen Geist", in dem sich die Nürnberger Jugendgruppen mit ihren Bundeszeichen selbst darstellten. Bei den alljährlichen Pfingsttagungen des VDA. wird das Festspiel unentbehrlich und tritt auch in besondere Beziehung zu dem jeweiligen Leitgedanken der Tagung. Am deutlichsten zeigte sich dies bei der Pfingsttagung 1934, wo am Vorabend der Saarabstimmung die Aufführung des Spieles „Stimme des Volkes" an die vergangenen Abstimmungssiege in den Grenzmarken gemahnte. So hat das Spiel auch schon Aufgaben des politischen Tages zu lösen. Dem Tag des Deutschen Volkstums, im Dritten Reich besonders geadelt, vermag das Spiel zu seiner tiefsten Wirkung verhelfen.[2]) In der jüngsten Zeit hat sich die Pflege des volksdeutschen Gedankens vom VDA. auf eine Menge von anderen Organisationen ausgedehnt, wie Arbeitsdienst, Hitlerjugend, Schule. Aus diesen bündischen Kreisen entstehen dann auch neue volksdeutsche Spiele.[3]) So ergibt sich eine Entwicklung, die das Spiel befruchtet aus den Kräften einer um allseitige Geltung ringenden Idee.

---

[1]) Schoenaich in „Das Buch von Fest und Feier" S. 124
[2]) Volksspiel und Feier S. 120
[3]) Die Spielschar 9. Jhrg. S. 17 u. 146

Laien- und Bühnenspiel

Wechselseitige Anregung zwischen Laienspiel und Drama ist erwünscht und verwirklicht.[1]) Diese Nachbarschaft ist in unserem Stoffkreis in verschiedener Schichtung zu erkennen: einmal in der Personeneinheit des Dichters von Drama und Laienspiel. Aus dem gleichen Drang heraus schuf der Schlesier Kaergel das sudetendeutsche Volksstück „Andreas Hollmann" wie die Laienspiele „Deutsche wandern durch die Welt" oder „Brücken zum Volk". Manchmal ist auch das Laienspiel das Tonangebende. Moeller formt den Kärntner Freiheitskampf in dem Laienspiele „Aufbruch in Kärnten", in dem die Gestalten aus dem bäuerlichen Lebenskreis entstammen. Kluge gibt gewissermaßen zu dem gleichen Stoff die Fortsetzung, indem er in dem Drame „Ewiges Volk" Soldaten auf die Bühne stellt. Aus dem Drama übernimmt dann auch andererseits der Volksspielverfasser Motive und Charaktere. (Vergleiche „Flieg roter Adler von Tirol" v. Angermann und das „Südtiroler Spiel".) Schließlich spornt auch die Größe und Erhabenheit des gleichen Stoffes die Dichter beider Spielgattungen zu immer neuem Schaffen an. So liegen über den Kärntner Freiheitskampf nur zwei Dramen, dagegen vier Volksspiele vor. In einer Gesamtbetrachtung muß es wohl als auffällig erscheinen, daß das volksdeutsche Laienspiel das stofflich gleiche Drama an Menge der vorhandenen Stücke wie der Aufführungen weit übertrifft.

Das Volksspiel als politisches Spiel muß Pflichten aufzeigen, muß zum Dienst mahnen und muß den Dienenden den Mut stärken für ihre Haltung als politische Soldaten.[2]) So wird auch das volksdeutsche Spiel als ein Baustein zur Volksgemeinschaft gewertet.

---

[1]) Die Spielschar 9. Jhrg. S. 70

[2]) Das Deutsche Volksspiel II. Jhrg. 251 f.

1. Teil

Grundzüge der Gestaltung

1. Sprachliche Formen

Ist der Sprachstil des Laienspieles an die künstlerische Höhe der Dichtersprache gebunden? Diese Streitfrage entscheidet Mirbt dahin, daß bezüglich der sprachlichen Bedingungen zwischen Drama und Volksspiel soviel wie kein Unterschied besteht. Für Mirbt bedeutet die sprachliche Beschaffenheit des Spieles den Wertmaßstab, der die Wirkung verbürgt, „Die Menschen müssen spüren, daß die Sprache die Voraussetzung jeglicher Gemeinschaft ist.“[1])

Auf einen völlig entgegengesetzten Standpunkt stellt sich Luserke, wenn er dem Verfasser des Laienspieles überhaupt das Sprachschöpferische abspricht und ihm dafür die „handwerksmäßige Aufgabe“ zuteilt, den Spieltext aufzuschreiben. Daraus folgert Luserke auch seine „Respektlosigkeit“ dem Text gegenüber.[2])

Beide Auffassungen sind in ihrer Uebertreibung einseitig und verlieren vor allem einen Gesichtspunkt aus dem Auge: die so reichen Möglichkeiten des Volksspiels, die sich durch die verschiedenen Stoff-, Spieler- und Hörerkreise ergeben. Das Suchbuch für das Volksspiel führt z. B. 43 Stoffgruppen auf. Mirbt übrigens widerspricht seinen eigenen Leitsätzen selbst in der Ausführung seiner Spiele (vergleiche „Urner Spiel von Wilhelm Tell“).

Der Vergleich unserer Spiele auf ihre sprachliche Eigenart hin liefert ein übereinstimmendes Ergebnis: Die Sprache muß der inneren Anlage und dem Zwecke der Spiele entsprechen, sie muß somit so angemessen sein, daß die Rollen des Spieles aus ihr auch verständlich werden, daß die Spieler sie auch einfühlend sprechen können. Pathos bringt eben das Weihespiel erst zum Erklingen und im Kinderspiel soll es so plappern, wie den Kleinen der Schnabel gewachsen ist.

---

[1]) Mirbt, Münchner Laienspielführer S. 24
[2]) Luserke, a. a. O. S. 60 f.

Prosa

Weiterhin ist eine Ordnung zu erkennen, wann Prosa ausschließlich verwendet wird, wann sich die Verseinlage dazugesellt und wann der Vers allein das Spiel beherrscht. Die Prosa eignet sich am besten zum Ausdruck des Naturhaften, zur Darstellung wirklicher Vorgänge.[1]) So gehört sie zum Zeitspiegel-Spiel, das ja ein möglichst wahrheitsgetreues Bild von den Volkstumskämpfen jenseits der Grenze vermitteln will. Redet dabei der Ausländer in seiner eigenen Sprache oder versucht er sich radebrechend in der deutschen, so sind dies ausgesprochene naturalistische Stilmittel. Gelegentliche Anleihen bei hochwertigem Dichtgut zeigen die Freizügigkeit in der Wahl von Sprachformen.

Mundart

Die Mundart legt durch ihre Feinheiten in Wort und Lautung das schönste Zeugnis ab für das Empfinden und Gebaren des volkhaften Menschen.[2]) Durchgehende oder teilweise Verwendung von Mundart in den Spielen legt freilich Beschränkungen in der Spielbarkeit auf, wobei übrigens die wandernden Spielscharen abhelfen können.

Wenn im bäuerlichen Spiel sich die Personen der Mundart bedienen, so vollendet das geradezu den Eindruck heimatlicher Eigenart. Im „Südtiroler Spiel“ z. B. verteidigen die Menschen durch das zähe Festhalten an ihrer Volkssprache etwas Unveräußerliches ihres Volkstums.

Sprechen innerhalb eines Spieles nur einzelne Personen Mundart, so ist damit eine besondere anerkennende Hervorhebung beabsichtigt. Dagegen ist es abwegig, die Mundart zu billigen Heiterkeitsausbrüchen zu mißbrauchen. (Vgl. „Jenseits der Grenze“.)

Mundartliche Färbung liegt vor, wenn in den in Hochsprache geschriebenen Text mundartliche Wendungen oder Lautungen gelegentlich eingestreut sind (z. B. „Wacht im Berg“). Bei Spielen mit städtischen Menschen mag dies noch als Notbehelf angehen, bei bäuerlichen Rollen wird es doch als Zwitterding empfunden.

Jedenfalls gewinnt der Text an Einwirkungsvermögen, der sich die bildhafte Anschaulichkeit des mundartlichen Wortschatzes zu Nutze macht.[3]) Daher räumen besonders die Stegreifstücke der Mundart einen Vorzugsplatz ein; in „Christbaums Wiege“ soll die Szene des Christkindlmarktes in Straßburg in die jeweilige Mundart der Spieler übertragen werden. Schließlich vermag die Mundart noch einen Erziehungszweck zu erfüllen, indem sie den Volks-

---

[1]) Sachwörterbuch der Deutschkunde S. 942
[2]) Bremer, Mundartbuch S. 7 f.
[3]) Spamer, a. a. O. S. 198

genossen die nahe Verwandtschaft mit diesem oder jenem Stammestum[1]) im Ausland entdecken läßt.

Vers

Die Weihespiele sind auf Grund ihrer besonderen Sendung durchwegs in Verse gekleidet. Die für den Tag des deutschen Volkstums geschaffenen Spiele dienen ja als der stärkste Magnet dem Feierziel, der Verklärung des Wirklichen in das Ideale. So heißt Moellers Heroldspiel von der Ueberwindung des Todes ausdrücklich: „Insterburger Ordensfeier“. Da aber die Feiergestaltung gerade mit Hilfe der unmittelbaren Kunst, der Musik, am tiefsten einzuwirken pflegt, so kann man annehmen, daß sich der Vers mit seinem „orchestrischen Rhythmus“[2]) harmonisch in den musikalischen Grundcharakter der Feier einfügt. Ganz deutlich offenbart sich diese Verwandtschaft, wenn im Spiele die Versmelodie durch Lied oder Instrumentalmusik verstärkt und weitergeführt wird.

Dabei gelangen zur Verwendung: Fanfaren, Trommeln, Orgel, Glocken und Orchester. Auffällig ist jedenfalls, daß das durchwegs in Versen gehaltene Spiel „Zwischen Ost und West“ auch mit eigenen neuen Tonstücken ausgestattet ist.

Die Verseinlage in der Prosa eines Spieles hat einmal ihren Ursprung in der Typengestalt, die von den anderen Personen abweichend in Versen spricht. Als solche Typengestalt ermittelte ich durchlaufend den Ansager, der, wie später noch dargelegt wird, in verschiedenen Rollen auftritt. Eine seiner Aufgaben besteht zunächst in einer Mitteilung, in der er den Zuhörern den Spielsinn verdeutlicht. Der Vers muß nun helfen, die bloße Mitteilung des Ansagers auf die Höhe eindringlicher Ueberzeugung zu schrauben.

Daß der Sprechchor, als Einlage angesehen, ebenfalls auf den Vers angewiesen ist, geht aus der Notwendigkeit hervor, den Gleichklang der Stimmen durch den Gleichtakt des Textes zu sichern. (Näheres darüber unter „Sprechchor“.)

Schließlich ist es der Verlauf der Handlung, der eine Aenderung von der Prosa zur Versform verursacht. Den Wechsel der Schallform löst ein besonderer Höhepunkt des Spieles aus, wie schwerste Not des Volkes („Der Raub Straßburgs“), eine heldische Leistung („Wacht im Berg“), ein überraschendes Ereignis („Die große Treue“). Im gleichen Maß bietet dann die Versform die Möglichkeit, für den Spieler seiner erregteren Gemütsbewegung stärkeren Ausdruck zu verleihen, wie für den Zuhörer, sich dem Banne des Geschehens inniger hinzugeben.[3])

---

[1]) Vgl. Nadler, Das stammhafte Gefüge des Deutschen Volkes
[2]) Saran, Deutsche Verskunst, S. 21
[3]) Saran, Deutsche Verslehre S. 132

M. Bringemeier hat bei ihrer Untersuchung mit Recht die Forschung in die lebendige Begebenheit des Volksliedsingens verlegt.[1]) Gerade durch die Verquickung des Volksliedes mit dem Volksspiele entstehen jene echten Gelegenheiten, die Sänger, Gesang und Sangesdrang einheitlich beziehen. Aehnlich wie die Bewegung kann das Lied im Spiele nicht bloß als schmückende Zutat betrachtet werden. Oft ist es als unentbehrlicher Bestandteil mit dem Spiel verschmolzen.

Als Auftakt erscheint das Lied zu Beginn des Spieles, wenn es die Grundstimmung der Szene malt. (Z. B. „Lagerlied in dem Lagerspiel", „Die mit heißem Herzen nach der Heimat schauen".) Zur Charakterisierung der Personen und zur Andeutung des Spielzieles dient der Bauernsang „Wir wollen freie Bauern sein" (Spiel vom Urner Tell). Singt am Anfang ein Einzelner, dann deckt sich damit die Aufgabe des Spielansagers (z. B. Lied des Torwächters in „Der Raub Straßburgs"). Zu einem neuen Auftritt leitet das Lied über, wobei es oft den Aufmarsch begleitet und Bewegung und Lied sich paaren (z. B. „Brücken zum Volk"). Für diesen Zweck ist manchmal schon das Intonieren der Weise des Liedes durch die Musik ausreichend (z.B. „Volk will zu Volk"). Aehnlich verhält es sich, wenn an einem Halte- und Ruhepunkt des Spieles das Lied breit und sanft die Stimmung verströmen läßt (z. B. die Klänge von „Muttersprache, Mutterlaut").

Viel entscheidender ist die Stellung des Liedes am Wende- oder Höhepunkt des Geschehens. So verkündet das Horst Wessel-Lied den Anbruch des Dritten Reiches („Volk will sein Recht"). Es können sogar Ereignisse, die eine neue Lage schaffen, nur durch das Spielmittel des Liedes ausgedrückt werden (z. B. „Orden der Treue"). Am Höhepunkt des Spieles vermittelt das Lied etwas Ueberraschendes, ja Geheimnisvolles, was Fremde nicht begreifen können. Mit dem Lied „Brüder im Westen, die Feinde sind erwacht" bekennen sich die Kumpel zur deutschen Wesensart („Front an der Saar"). Schließlich wird das Lied zur Fuge, wenn es als feierlicher Ausklang das Spiel beschließt, z. B. das Saarlied in „Zwischen Ost und West".

Es ergibt sich, daß die Lieder meist aus den Chören einer Gemeinschaftsgruppe (Bauern, Bergleute, Soldaten, Hitlerjugend, Volksstamm) erklingen. Deswegen spiegeln sie auch die Merkmale der Gemeinschaft.[2]) Heimatliebe steht hier voran, dazu gesellen sich Kampfesmut, Freiheitsdrang, Glaubenskraft.

Damit ist auch verknüpft die Frage, woher die Lieder im Spielgefüge rühren. Der Volksgesang zeichnet sich ganz allgemein durch einen erstaunlichen Reichtum aus.[3]) In unseren Spielen erhält

---

1) Bringemeier, Gemeinschaft und Volkslied S. 119
2) Spamer, a. a. O. S. 290 f.
3) Böckel, das deutsche Volkslied S. 19

das Liedgut bei den auslandsdeutschen Gauen ein besonderes Gepräge. Hat jede Landschaft ihr eigenes Lied, das besonderen Heimatzauber feiert, so verbindet die Grenzmarklieder ein gemeinsamer Klang: Der Kampf gegen den Volkstumsgegner, die Treue zum größten Deutschland. Neue Strophen schöpft die große Zeit z. B. im Kärntner Heimatlied. In mehreren Spielen ist eine ganze Folge auslandsdeutscher Lieder aneinander gereiht (z. B. „Heiliger Schwur"). Daneben erscheinen auch allgemeine Vaterlandslieder, beliebt ist geradezu der Ausklang der Spiele in die Nationallieder. Weiter finden sich Standeslieder, mittelalterliche Lieder, Wanderlieder bis zu den Liedschöpfungen des jungen Geschlechtes unserer Tage (z. B. „Nun laßt die Fahnen fliegen").

2. Sprechchor

Der Sprechchor hat in letzter Zeit bei nationalen Feiern eine derartige Ausbreitung auf Kosten der Tiefe genommen, daß es schließlich zu einer amtlichen Abschaffung kam. Damit sind auch die Möglichkeiten und Grenzen des Sprechchors abgezirkelt.[1])

Im Rahmen des Spieles, dessen Handlung von Wort, Gebärde und Szene belebt ist, kommt dem Sprechchor die Bedeutung eines Spielmittels zu, das mit anderen wetteifert. Gentges fordert echte Anlässe zum Sprechchor, der Sprecher und Zuhörer zu geistigen Nachbarn macht.[2]) Die Einheit der Stimmen, in Erlebnis und Wirkung vereint,[3]) vermag gerade durch das Spiel ihren stärksten Antrieb erfahren, durch das Auf und Ab, das Für und Gegen einer spannenden Handlung. Der Chor hat die Handlung zu führen, er darf sich nicht auf die Sprache beschränken.[4])

Die Texte, die Gentges[5]) für den Sprechchor fordert, sollen aus dem Wir-Gedanken geboren sein, sollen für das Gemeinsamsein gleichen Schicksales zeugen. Der Chor soll der lebendige Ausdruck einer neuen, im Dritten Reich verwirklichten Gemeinschaft sein.[6]) Das Spiel kann ja das „Wir" durch sinnenfällige Darstellung betonen, wenn etwa Arbeiter und Bauern der Saar, an ihrer Standestracht erkenntlich, ihre Stimmen zur Stimme des Volkes vereinen.

Sprechchorspiel

Wie diese Bezeichnung völlig zu Unrecht gewählt wird, zeigt die Benennung von „Wacht an der Grenze". Dabei führt das Per-

---

[1]) Die Spielschar 9. Jhrg. S. 34
[2]) Gentges, Sprechchorbuch S. 10 f.
[3]) Geißler, a. a. O. S. 67
[4]) Das deutsche Volksspiel 1. Jhrg. S. 261
[5]) Gentges, a. a. O. S. 14
[6]) Das deutsche Volksspiel 1. Jhrg. S. 260

sonenverzeichnis 6 Einzelsprecher und nur einen einzigen Sprechchor an. Aber das wirkliche Sprechchorspiel entsteht erst dann, wenn an die Stelle von Einzelspielern Gruppen von Spielern treten und aus ihrem inneren Verhältnis zueinander der Ablauf des Geschehens entspringt. Z. B. Hier Gruppe der Auslandsdeutschen, dort die Gruppe der Widersacher („Volk will sein Recht"). Was diese Voraussetzungen nicht erfüllt, verdient höchstens die Bezeichnung: Spiel mit Sprechchören.[1])

Das reine Sprechchorspiel ist selten, weil es eine besondere Kunst des Dichters im scharfen und klaren Schnitt der Gruppen und besonderen szenischen Rahmen erfordert. Kaergels Festspiel „Wir suchen Deutschland" erscheint geradezu an die Raumfülle der Freilichtbühne gebunden zu sein. Es strömen die Heimkehrenden rückwärts heran, es marschieren aus verschiedenen Richtungen herbei die deutschen Stämme, es löst sich aus den Zuschauermassen der Chor der Jugend und zieht auf weiter Bahn in den Spielraum. Aehnlich verhält es sich beim chorischen Bewegungsspiel, wo freilich die Sprechchöre den Sinn des Bewegungsablaufes erläutern müssen und deswegen auch sparsamer verwendet werden.

Spiel mit Sprechchören

Verschieden in Anlage und Wirkung sind nun die Sprechchöre, die in das Spiel zu besonderen Zwecken eingeschaltet sind.

Aus dem Geiste des antiken Dramas hat Kaergel in seinem Spiel „Brücken zum Volk" den Chor erneuert. Nur an Höhepunkten der Handlung greift der Chor in das Geschehen ein wie z. B. bei der Gefangennahme der Grenzländer. Er deutet die Tragik von höherer Warte aus, wie Schiller es fühlt: „Nur der Chor berechtigt den tragischen Dichter zur Erhebung dieses Tones, der das Ohr ausfüllt, den Geist anspannt, das ganze Gemüt erweitert.[2]) Bei Kaergel dagegen bleibt der Chor unsichtbar und wird von traumhafter Musik begleitet, alles Stilmittel, die den Eindruck des Ueberirdischen hervorrufen.

Beim Bewegungsspiel überwiegt die Einrichtung, daß die Sprechchorgruppe getrennt von den Darstellern der Bewegung erscheint. Denn beschränkt sich die eine Gruppe auf das Wort, die andere auf das Bewegungsmäßige, so ergeben sich für jeden Teil bessere Möglichkeiten der Entfaltung.

Im Bestreben, den Steigerungen des Spieles die Sprechchöre anzupassen, sind die Verfasser recht findig gewesen. Wenn Einzelspieler, die vorher in Prosa gesprochen, ihre Stimmen zum Sprechchor paaren, so ist das schon in der Klangfarbe ein überraschender Eindruck. Welch ein packender Umschwung in der Handlung ist

---

[1]) Volksspiel und Feier S. 29
[2]) Geißler, a. a. O. S. 68

damit verbunden! (Vgl. „Wacht im Berg"). So führen die Linien des Spielgeschehens ganz von selbst zu Wandlungen im Sprechchorklang. Reichen sich über die Grenzschranken Vater, Mutter und die Jungen die Hand zum Treueschwur, so vereinigen sich auch ihre Stimmen zum einmütigen Chor („Die große Treue"). Auffällig ist, daß überall für die gefallenen Soldaten der Sprechchor gewählt ist. Zweifellos ist er die einzige Schallform, die der unsterblichen Gefolgschaft erhabenen Ausdruck verleihen kann. (Z. B. „Heiliger Schwur").

Jeder Sprechchor wird seine Eigenwüchsigkeit beanspruchen, wie sie sich durch den Vers und die Art der Sprecher herausbildet.[1]) Nur einige Besonderheiten seien hervorgehoben.

Der Gegensatz, von dem das Spiel ja lebt, dringt auch in die Klangfarbe der Sprechchöre ein. So müssen die Stimmen des Reichsvolkes ihrer mutlosen Haltung entsprechend dumpf anklingen und oft ins Murmelnde übergehen. Im Unterschied dazu muß das tapfere Grenzvolk in seinen Chören das Klare und Feste herausschwingen lassen. („Die Flammen".) Ganz ausgezeichnet ist in der Tonmalerei auch das Brodeln und der Schwall unverständlicher Laute im Widersacherchor getroffen; es soll das Sprachenwirrwarr verdeutlichen, durch das die Auslandsdeutschen in Bedrängnis geraten („Volk will sein Recht").

In Mirbts „Stimme des Volkes" findet sich eine Chorstelle, in der man geradezu eine Art von Leitmotiv erblicken kann. Es heißt: Annaberg — und löst jede der sieben Verszeilen eröffnend, immer wieder neue Empfindungen aus, die sinngemäß in der Klangfarbe der Chöre durchschimmern müssen. Da vernimmt man den Stolz durch Wucht der Stimmen, den Kummer durch Raunen, den Schwur durch leidenschaftliches Anschwellen des Chores.

3. Bewegung

Im Sinne der Ausdrucksfähigkeit des Körpers gehört die Bewegung zur Betonung des Wortes schon immer zum Spiel. Luserke erblickt in der Verwendung von Spielermassen, die eine sinnvolle Bewegung lenkt, geradezu das Kennzeichen des echten Laienspieles.[2]) Völlig neu ist nun, ganz aus der Eigenart des Bewegungsvorgangs heraus das Spiel aufzubauen. Inwieweit Wort oder Bewegung überwiegen, ist gleichgültig.

Erst in jüngster Zeit ist diese Spielart zur Selbständigkeit gelangt, aus zwei Forderungen der Gegenwart erklärlich: aus der umfassenden Pflege der Leibesübungen einerseits, aus der Verlegung des Spielraumes aus engem Saal an das Licht weiter

[1]) Gentges a. a. O. S. 18
[2]) Luserke, a. a. O. S. 7.

Dingpläte andererseits.[1]) Leibrandt vermutet für den Durchbruch der Bewegung im Spiel Einflüsse der Technik. Das kann schon deswegen nicht stimmen, weil ja Leibesübung in reiner Natur geradezu nach Befreiung von der seelenlosen Maschine trachtet. Weil eben der Leibesübung als Hochziel vorschwebt, dem Körper in Verbindung mit dem Seelisch-Geistigen zu formen, muß die Leibesübung im Bewegungsspiel eine willkommene Krönung erfahren. Die Turner und Gymnastiker treten als Spielschar ebenbürtig neben die der Sprecher, der Sportlehrer gesellt sich dem Spielleiter.

Masse und Gemeinschaft

Unsere Spiele erheischen für die Bewegungsvorgänge, besonders bei Aufführungen in Großstädten, eine erstaunlich hohe Anzahl von Mitwirkenden (bei manchen Spielen 2000—3000), so daß man bei diesen Masseneffekten eine bloße Aeußerlichkeit vermuten könnte. Dagegen spricht aber die Tatsache, daß unsere Bewegungsgruppen erst aus der Gemeinschaft ihre Erscheinung ableiten, daß aus ihrer Verschiedenartigkeit,[2]) aus ihren Beziehungen zu einander die Form der Bewegung herrührt. Gemeinschaftsbildungen wie Reichsvolk und Grenzvolk, Saarländer oder Wolgadeutsche erheben in überzeugender Weise die Masse zu jenem Einzelwesen höherer Art, wie Luserke[3]) es für das Spiel voraussetzt.

Arten der Bewegung

Daraus ergibt sich auch die Vielseitigkeit, die dem Bewegungsvorgang zu eigen ist. Ereignisse, die für die Handlung Anstoß, Höhepunkt oder Umkehr bedeuten können, kommen sinnenfällig zum Ausdruck z. B.

Ausbruch des Weltkrieges: Geordnete Gruppen teilen sich und eilen im Laufschritt in alle Himmelsrichtungen.

Einmarsch des Feindes: Das Reichsvolk wird durch den Keil des Fremdvolkes in zwei Lager gespalten.

Hungersnot: Die wolgadeutschen Kinder sinken langsam in die Knie und dann ganz zu Boden.

Widerstand: Das Reichsvolk bleibt eine geschlossene Kette gegen das Fremdvolk, erhobene Fäuste deuten den drohenden Schlag.

Eine Uebersicht, über die Möglichkeiten, gemeinsame Empfindungen zu veranschaulichen, soll von der Bewegung ausgehen z. B.:

Knieen: Scham und Kummer des geknebelten Reichsvolkes.

Stillstehen, Senken des Kopfes: Trauer über die gefallenen Helden.

---

[1]) Das Laienspielbuch S. 48 f.
[2]) Das deutsche Volksspiel 2. Jahrg. S. 54 .
[3]) Luserke a. a. O. S. 120 .ff

Aufspringen, Arme hochrecken: Jubel über die Erlösung aus dem Leid.
Gebeugt zurückweichen: Zagen und Zweifel der Grenzdeutschen.

Diese Art in ihrer seelischen Beschwingtheit berührt sich schon mit dem pantominischen Tanz, dessen Rhythmus ja durch die begleitende Musik bestimmt und geprägt wird.[1]) Böhme begrüßt die Versuche, den Tanz mit anderen Zügen der rhythmischen „Volkskunst zu einem Geschehen zu verflechten." In der natürlichen Art des Kinderreigens erscheint in unserem Spiel der Tanz, freilich mit der besonderen Absicht, eine Stimmung auszumalen, wie etwa das Friedensglück („Volk will zu Volk") oder durch den Kornblumenreigen die Opfergabe für die Auslandsdeutschen zu preisens Fast ins Kultische steigert sich der Tanz, wenn die tanzenden „Flammengestalten" die aufbrennende Liebe zur Heimat in „weihevoller Andacht" erschauen lassen. („Die Flammen".)

Dem Tanz wiederum verwandt ist der Aufmarsch, freilich ungleich eintöniger als dieser. Und doch erreicht er im Spielrahmen besondere Ausmaße, ein Bewegungsstil, in dessen Zeichen ja auch unsere Volkwerdung sich vollzog.[2]) So sind auch solche Züge des Aufmarsches aus der unmittelbaren Wirklichkeit gegriffen. In ganz genauer geschichtlicher Wiederholung scharen sich die Freiwilligen-Korps von Oberschlesien, die der Bayern, Brandenburger, Schlesier zu einem Block oder formieren sich zu Sturmkolonnen. („Annaberg".) Dieser eherne Wirklichkeitssinn weitet sich dann zum Symbolischen oder Liturgischen hin: Saarländer marschieren zur östlichen Grenze, das ist Heimkehr in das Reich. („Zwischen Ost und West".) Oder es marschieren die Träger der Fahnen der siegreichen Abstimmungsgebiete in des Volkes Mitte: Das ist Verehrung der Grenzmarkhüter. (Stimme des Volkes".) Man vergleiche hierbei auch den Fahneneinmarsch der nationalsozialistischen Feier, der auch schon im Spiel sein Spiegelbild besitzt.

Die Art, durch Aufmarsch eine Figur plastisch zu bilden, mag vielleicht mit dem sogen. lebenden Bild im Zusammenhang stehen. Auffällig ist jedenfalls, daß der Gedanke, die Grenzen des Deutschen Reiches vor und nach dem Weltkrieg bewegungsmäßig darzustellen („Volk will zu Volk" und „Deutscher Wille werde Licht"), zunächst auf einem höchst sachlichen, wissenschaftlichen Hilfsmittel, nämlich dem der Karte fußt. Und doch ist es der Lauf der „Grenzkinder" und der feindlichen Rotkinder an der alten Grenze, der erst die Entstehung der verlorenen Grenzmarken begreifen läßt. So vollzieht sich der Uebergang von der Linie zur Plastik und umgekehrt. Für das Verständnis dieser Vorgänge ist vor allem notwendig, daß der Zuschauer von erhöhtem Platze aus in das Spielfeld hinabsieht.

[1]) Deutsches Volksspiel 1. Jhrg. S. 60
[2]) E. W. Moeller in „Deutsches Volksspiel" 1. Jhrg. S. 150

Dingplatz

Ist schon hier die Kampfbahn unbedingte Voraussetzung für eine volle Wirkung des Spieles, so vermögen alle genannten Bewegungsvorgänge erst ihre Eigenart auf dem Dingplatz zu entfalten. Er[1]) erhöht und vergeistigt mit seiner Naturverbundenheit nicht nur Wort und Gebärde, er ist auch das Abbild, wenn neues Volk sich in seiner Größe auf der Weite des Raumes begegnet. Dann verschmelzen auch Spielerlebnis und Spielgemeinde zu einer untrennbaren Einheit.[2]) Denn gerade unsere Stoffgruppe erfüllt die Hauptforderungen, die man an das Freilichtspiel der Gegenwart stellt: „Stoffe, die wirklich aus dem Volke kommend für das Volk gestaltet werden.[3])

4. Gestalten

Charaktere und Typen

Dem Dramatiker ist es vorbehalten, aus der Fülle des Seelenlebens seiner Personen die Handlung zu entwickeln.[4]) Charaktere, in ihrer Vielgestaltigkeit, glaubhaft und überzeugend darzustellen, übersteigt das Ausdrucksvermögen des durchschnittlichen Laienspielers.

Verwendet das Laienspiel bei den Personen noch charaktermäßige Züge, so sind sie auf einige wenige Grundkräfte beschränkt, die von der Idee des Spieles herrühren. Schon hier bricht das Typische durch, das den persönlichen Rollencharakter in die Spielermasse hineinverlegt.[5]) So greift das Laienspiel auf Grund seiner gemeinschaftsbildenden Aufgaben an die Stelle von ausgesprochenen Charakteren nach typischen oder auch sinnbildlichen Personen, oder bevorzugt diese zum mindesten bei gemischter Verwendung. Denn gerade in den Typen wird die Formel gefunden, in der die wesenhaften Bestandteile der Volksgesamtheit sich offenbaren.[6]) Wenn schon in der Bezeichnung der Typenrolle das Persönliche abgestreift wird und durch die Bezeichnung einer allgemeinen völkischen Daseinsform ersetzt wird, so zeigt sich, daß das Gleiche, Bleibende, im gleichen Volkskörper überall Wirkende alles nur örtlich und zeitlich Bedingte zurückdrängt. Gerade die nationalsozialistische Bewegung hat solche gemeinschaftsverschworene Typen geschaffen, vom Pimpfen bis zum Amtswalter. Ihre Gegenstücke vermögen in ihrer inneren Verwandtschaft ein umso besseres Verständnis zu finden.

---

[1]) Deutsches Volksspiel 2. Jhrg. S. 150
[2]) Deutsches Volksspiel 2. Jhrg. S. 18
[3]) Mitteilungen des Reichsbundes der deutschen Freilichtspiele S. 7
[4]) Ermatinger, Das dichterische Kunstwerk S. 379 ff.
[5]) Luserke, a. a. O. S. 114
[6]) Das deutsche Volksspiel 1. Jhrg. S. 63

Auch ist es nur mit Hilfe von Typen möglich, ein Spiel, das mit verschiedenen Personen mehrere Vorgänge aneinander knüpft, unter ein einheitliches Dach zu bringen (z. B. „Die Insel"). Schon im Titel des Stückes ist das Typische angedeutet: „Die mit heißem Herzen nach der Heimat schauen"; man kann dabei die Schilderung des Heimwehs einer gleichgestimmten Gruppe erwarten.

Herkunft der Typen

Am durchsichtigsten sind die Figuren, die aus der Wirklichkeit des Lebens entstammen, aber doch einheitlich durch die Triebkräfte des volksdeutschen Gedankens bewegt werden. Unter den Ständen steht hier der Bauer an der Spitze. Familienglieder erscheinen, wenn das Spiel lehrt, wie der Volkstumskampf die Familienbande zerschneidet. Das Volk ist in Reichs- und Grenzvolk aufgespalten. Auch das geschichtliche Ereignis liefert festumrissene Typen, wie etwa die Kämpfe in Oberschlesien 1921 die Freiwilligen-Korps geformt haben.

Im Spielaufbau ist begründet die Typenrolle des Sprechers, des Ansagers. Von seiner früheren Stellung, wo er außerhalb des Spielerkreises als „Prologredner" auftrat, wird er in unseren Spielen in wirkungsvolle Beziehung zum Spielgeschehen gebracht. Er erscheint als Herold aufmarschierender Kolonnen, als Bannerträger einer Volksgruppe, als Soldat der Freiwilligen-Korps, ja er greift sogar überraschend in die Handlung ein, z. B. im „Südtiroler Spiel" den unsterblichen Geist des Andreas Hofer verkörpernd. Der Stimmungsgehalt des Weihespieles mag es rechtfertigen, wenn die Typenfigur teilweise unsichtbar bleibt und nur durch ihre Stimme wirksam wird („Kyffhäuserspiel"). Verhältnismäßig selten ist die Uebernahme von Typen, die auf Brauchtum fußen (z. B. die Sternsinger), jedenfalls empfangen sie eine neue Färbung.

Typen im Spielgefüge

Hier ergibt sich die Möglichkeit, daß die Einzeltypen als Vertreter von jedem auslandsdeutschen Gebiet („Die große Treue") oder nur von einer bestimmten Heimat („Zwischen Ost und West") betrachtet werden können. Einzeltypen sind fast immer in ein Reihenverhältnis gebracht, in der das Miteinander eine sinnvolle Bedeutung erhält. So stehen als Einzeltypen in einer Reihe: Grenzlandbauer, sein Weib und sein Sohn oder Priester und Lehrer. Jede Reihe verkörpert auch einen Lebenskreis, der durch Gruppentypen die eindrucksvolle Deutung erfährt.

Die Gruppentypen sind es, die den tiefsten Sinn der Typenbildung überhaupt enthalten: viele Tausende, Millionen, ja das ganze Volk ballen sich zu einer Einheit, durch einen Willen und

einen Glauben beseelt. Auslandsdeutsche und Reichsdeutsche sind hier die gegebenen Gruppen, die Sprech- und Bewegungschor beherrschen. Die Unterdrückungspolitik fremder Staaten erhält ihre eindeutige Bezeichnung in der Typengruppe: „Widersacher". Der Geist der Ganzheit ist gekennzeichnet in der Gruppe der „Gefallenen Soldaten".

Sinnbildliche Gestalten

Sie dienen wie die typischen der gleichen Endwirkung, nämlich die Zuschauer unmittelbar zur Spielidee zu erheben. Freilich umschließt das Symbolische an der Person eine „Wirklichkeit und ein dahinterliegendes Ideal, einen Leib und eine Seele.

Aus der Sage sind abgeleitet die Symbolrollen des Roland und des getreuen Ekkehart, beide als Schirmherren der volksdeutschen Schutzarbeit empfunden. Ins Mythische gesteigert ist die Gestalt der Mutter der ewigen Liebe (Mutter Deutschland).

Im Gegensatz zu den meisten Totentanzspielen nimmt der Tod in der „Insterburger Ordensfeier" die Züge des gehässigen Volksfeindes an.

Ein besonderer Zauber schwebt um die Figuren, in denen sich mit sinnbildlichem Gehalte Naturkräfte verkörpern. Mit schöner Empfindung, die an Shakespeare erinnert, sind die vier Winde zu Sendboten der Auslandsdeutschen gewandelt („Heiliger Schwur"). Der Totenwind freilich gehört schon einer überirdischen Welt an. Die in leuchtendes Rot gekleideten Flammengestalten veranschaulichen die glühende Liebe zu Volk u. Vaterland („Die Flammen").

Auch aus der Bibel werden Gleichnisfiguren entnommen: Pilatus ist der Versailler Weltherrscher, der den Hiob, den aus dem Reiche vertriebenen Deutschen zum Bettler macht („Das Spiel vom deutschen Bettelmann").

Mehr äußerliche Symbolik liegt vor, wenn Typengruppen wie die Rotkinder durch einheitlich scharlachrote Gewandung das Gefährliche einer bösen Macht verraten, in Gegensatz zum freundlichen Blau, dem Sinnbild der Grenzkinder (vergl. blaue Blumen und Kerzen des VDA.).

Um eben das Verständnis der Spielhandlung nicht zu erschweren, wird im allgemeinen nur sparsam von der oft geheimnisvollen Symbolik Gebrauch gemacht.

5. Spiel und Jugend

Aus zwei Gründen soll hier von der Welt des Kindes und der Schule als der Spielheimat ausgegangen werden.[1]) Einmal weil die deutsche Jugend schon seit Jahrzehnten die begeisterte Weg-

[1]) Laienspielbuch S. 24 ff.

bereiterin des volksdeutschen Gedankens ist und nach den richtunggebenden Erlassen des Reichserziehungsministers in Zukunft in noch wirksamerem Maße sein wird.[1]) Dann weil draußen im Ausland die deutsche Schule als Bollwerk des Volkstums heiß umstritten wird und die völkischen Bewährungsproben auslandsdeutscher Jugend ihre Altersgenossen im Reich zu eifriger Schutzarbeit anspornen sollen.

Der Spielbetrieb, in der kindlichen Seele einer der stärksten und wachsten,[2]) vermag es, daß das Kind, vielleicht vor dem Wissen, deutsches Volk in aller Welt durch das reine Erlebnis entdecken und lieben wird. Jedoch ist für das Kind, entsprechend seiner Entwicklungsstufe, eine verschiedene Spielgattung erforderlich, die mit seinem geistigen und seelischen Wachstum in Einklang steht.

Märchenspiel

Das Märchen, „das seine Forderungen an das Schicksal richtet und das schönen Wünschen Erfüllung gestattet,“[3]) kann dem Gegenstand heißer Sehnsucht ergreifenden Ausdruck verleihen. Ein Vorteil ist dabei, daß das Märchen mit seiner Rede und Gegenrede leicht spielbar ist und dem kindlichen Sprechvermögen auch liegt. Die wenigen vorhandenen Märchenspiele bringen entweder bekannte Märchengestalten (wie Christkind und Engel) in Zusammenhang mit der Entstehung des Weihnachtsbaumes in Straßburg („Christbaums Wiege“) oder sie wenden das Märchenmotiv von der Entführung der Kinder durch böse Mächte auf den Gegner des Volkstums an.

Puppenspiel

Ebenso wohnen dem Puppenspiel[4]) Züge inne, die zum Vorstellungskreis des Kindes gehören und daher auch seine Sinne wieder beschäftigen. Unter den Puppen ist der Kasperl der Liebling der Kleinen. Seine große, grobe und witzige Schnauze vermittelt manches den Kindern viel schneller und nachhaltiger, als es der trockene Lehrton vermag. So wird der Kasperl in unseren Stücken als der Weltreisende eingeführt, der in allen Landen Deutsche antrifft. (Vergl. die in den Rolandblättern abgedruckten VDA.-Kasperlstücke.) Diese Texte sind als Vorlagen anzusehen und werden erst vom Kinde vollendet. Die Welt des Kindes wird „lautbar“, wenn es die Puppe auf seine Art sprechen läßt, und seine Welt wird „bildhaft“, wenn es das Puppenland, den Hinter-

---

[1]) Manthe, das Auslandsdeutschum im Unterricht S. 3 ff.
[2]) Geißler, a. a. O. S. 76
[3]) Spamer, a. a. O. S. 249
[4]) Vgl. E. v. Polenz: Spielt Handpuppentheater!

grund, die Kulissen, das Zubehör, ja vielleicht auch die Puppen selbst nach seinem Farben- und Formenbild hervorzaubert.[1]) Eine Fülle auslandsdeutscher Erdkunde wird lebendig.

Schulspiel

Nach Jean Paul sind die Stegreifspiele in der Schule die unmittelbarsten. Die Kinder machen sie sich schon deswegen zurecht, weil es sie reizt, als Erfinder und Schauspieler in einem Atemzug aufzutreten. Ein auslandsdeutsches Volkslied kann hier als Ausgang dienen oder der Lesestoff, der spannende Handlung enthält. (Vergl. die volksdeutschen Jugend-Lesestoffe.) Als beste Vorübung zum geschriebenen Spiel leitet das aus dem Stegreif ganz von selbst hin.

Ist die Aufnahmefähigkeit der Schüler weit genug gediehen, dann wird man mit Hilfe des geschriebenen Spieles an das ernste und tiefere Erfahren der völkischen Verpflichtung gehen können.[1]) Vom Schulspiel wird ganz allgemein gefordert, daß es die Liebe zum deutschen Volkstum pflegen soll[2]) und aus dem Erlebnis der Schulgemeinde geschöpft wird.[3]) Welch ein Gegensatz tut sich auf, wenn im Mittelpunkt des Spieles die auslandsdeutsche Schule steht! Was bei uns Selbstverständlichkeit ist, wird draußen zu einer Sache der Eroberung, wenn schon Mühe und Gefahren den Schulweg säumen.

Luserke verlangt die pflichtgemäße Beteiligung des Lehrers am Schulspiel.[4]) Der Lehrer muß geradezu stolz darauf sein, von der Treue seiner Standesgenossen im Ausland im Spielverein mit der Schulklasse ein eindrucksvolles Zeugnis abzulegen. Da steht die Gestalt des schlichten Dorflehrers, der von seinem Posten vertrieben, bewegten Abschied nimmt („Lehrer Zessinger"), oder die Gestalt des Jubilars, zu dessen 70. Geburtstag sich Schüler aus vielen Landen als Gratulanten einstellen („Wir sind Deutsche"). Daraus ergeben sich auch echte, gemeinschaftsbildende und zugleich volksdeutsche Gehalte für Schulfeiern oder Elternabende.

Aehnlich wie beim Puppenspiel findet das zeichnerische Gestalten der Schüler seinen besonderen Schauerfolg; aus selbstgefertigten, bunt gemalten Wappen der deutschen Grenzlande entsteht ein neues eigenartiges Spiel. Dazu wachsen diese Wappenschilde aus gemeinsamer Gruppenarbeit.

Den Buben liegen stofflich Spiele, in denen es auf Biegen oder Brechen geht. Das Spiel der Mädchen muß einen weiblichen Einschlag aufweisen nach den feinen und zarten Seiten der Empfin-

---

[1]) Sasowski, das Buch von Spiel und Feier S. 72
[2]) Das deutsche Volksspiel 2. Jhrg. S. 254
[3]) Die höhere Schule 2. Jhrg. 769
[4]) Luserke, a. a. O. S. 27

dung und Fühlsamkeit hin. So erschaut das Marielein (Tragödie eines deutschen Schulkindes im böhmischen Grenzland") in seinen ekstatischen Gesichten eine höhere Welt. Weil diese eben von einem reinen und engelhaften Mädchen verkündet wird, erscheint sie umsomehr überzeugend und glaubwürdig.

Bündisches Spiel

„Die Spielscharen der Hitlerjugend sind für die Durchsetzung des Kulturwillens unersetzlich."[1]) Dieser Ausspruch des Reichsjugendführers beleuchtet das Verhältnis der neuen geeinten Jugendbewegung zum Laienspiel.

Die Formen und Gehalte des Jugendbundes drängen ja auch zum Spiele hin, wollen sich dort spiegeln und lassen sich von hier aus mit dem volksdeutschen Gedanken verquicken. In dem Spiele „Die mit heißem Herzen nach der Heimat schauen" leben die hohen Werte der Kameradschaft, der weltanschaulichen Klarheit und Stärke, der Wahrheit zu sich selbst, der Härte um des Ganzen willen, auch die Freude am Lagerleben. Dies alles ist der richtige Boden für die Begegnung mit dem auslandsdeutschen Kameraden, der über die Grenze im Grenzlandlager der Hitlerjugend sich einfindet. Die scheinbar allzu genau abgezeichnete Wirklichkeit wird doch zu höherem Dasein umgeformt, wenn so die Jugend das Jungsein spielt.

In Spielen solcher Art werden die Grenz- und Ausland-Referenten der Hitlerjugend ein willkommenes Mittel für ihre aufklärende Arbeit empfangen.[2])

---

[1]) „Die Spielschar" 1. Jhrg. S. 2
[2]) Völkischer Beobachter v. 23. 9. 36 „Die volksdeutsche Arbeit des BDM."

Zweiter Teil.

Ziele der Bindung

Vorbemerkungen

In diesem Teile sollen wiederum Beziehungen beleuchtet werden, diesmal nicht zwischen Spiel und Spielschar, sondern zwischen dem Volksspiel und der als Volk beteiligten Spielgemeinde.

Auf eine große und ehrenvolle Aufgabe zielt unser ganz eigenständiger Spielkreis ab: den neuen deutschen Menschen als Glied des Hundertmillionenvolkes mit formen zu helfen. Eine solche in ihren Mitteln vielseitige Erziehung kann sich nicht mit nur hirnmäßigen Richtlinien begnügen, sie braucht vor allem packende Lebensbilder, die in einer besonders eindringlichen Lebendigkeit im Herzen eines jeden Volksgenossen Eingang finden.

„Ein Volk gelangt durch seine Dichter zum Selbstbewußtsein einer Nation.“[1]) Was hier von der großen Dichtung als Lebensmacht gilt, muß unser Laienspiel auf seine Sonderstellung übertragen. Es muß ähnlich völkische Lebenswerte glaubhaft und gläubig veranschaulichen, immer mit dem Blick zur Grenze und der Front zum Widersacher des Volkstums, wobei ja zumeist Reichsdeutsche als Spielgemeinde die andere Seite der im Spiele wirksamen Volkseinheit darstellen.

1. Bauerntum

Blut und Boden, in ihrer wesenhaften Verwachsenheit, haben heute eine neue Heiligung erfahren. So wird in der jüngsten Entwicklung des Volksspieles, das Bestreben, dem bäuerlichen Lebenskreis gerecht zu werden, immer stärker.[2])

Bäuerliche Kräfte will ich nun aufzeigen, die nicht das Schicksal des Einzelnen bestimmen, sondern die in ihrer Ursprünglichkeit zugleich als stärkste Volkskräfte durchstoßen. Denn der Bauer ist mit den Urkräften unseres Wesens noch „besser vertraut als der dauerndem Wechsel viel leichter unterworfene Städter.“[3])

---

[1]) Kindermann, Des deutschen Dichters Sendung in der Gegenwart, S. 98
[2]) Volksspiel und Feier S. 20
[3]) M. Ziegler, Volkskunde auf rassischer Grundlage S. 12

Bauer und Erde

Die Gewalt der Erde über den Bauern ist eine elementare.[1]) Wenn der Bauer sich entschlossen mit ihr verbindet, kann er auch den wildesten und schlimmsten Gegengewalten erfolgreich trotzen. Da ist das versumpfte und verschlammte Wiesen-Wartheland, das dem Bruchbauer nur karge oder gar Mißernten bringt („Der Wall"). Mit dem Versprechen eines ergiebigeren Landes sucht der Pole den Deutschen zum Verkauf seines Hofes, zum Verlassen der Volksgrenze zu verleiten. Aber der Warthebauer bleibt unerschütterlich, zäh an seinen Erdwall sich klammernd, der zum Schutzwall des Volkstums emporwächst. Das Erde-Besitztum muß vom Bauern als Volks-Besitztum verteidigt werden, durch Opfer vieler. Die armen Böhmerwaldbauern legen unter härtesten Entbehrungen ihre saueren Spargroschen zusammen, um die Pfändung des steuerverschuldeten Hofes des Lampertbauern durch den tschechischen Staat zu verhindern („Jenseits der Grenze").

Wie geht es aber dem Bauer, wenn seine Scholle eine Beute derer wird, die ihn davon vertreiben? An dem Beispiel der aus dem Dongebiet, aus der Ukraine, aus der Krim zu Tausenden ausgewiesenen deutschen Bauern hat Kaergel die Antwort gegeben in dem Spiel „Deutsche irren durch die Welt". Die Schollenlosen stürzen in tragische Verwirrungen, — menschlich und volklich. Das Deutsche Reich kann ihnen nur Durchgangslager gewähren auf ihrer unruhevollen Fahrt über das Meer nach Kanada. Dort werden sie sich zwar aufs neue einem fremden Staat unterordnen müssen, aber aus der neu geschenkten Erde heraus hoffen die Bauern eine neue Gemeinschaft aufzubauen. Die alte deutsche Schicksalsfrage von der Raumnot als der Volksnot erfährt dabei eine mutige, das Leben gesund bejahende Lösung.

Bauer und Wehr

Wehren, ringen, durchhalten, das übt der bäuerliche Mensch schon in der ständigen Begegnung mit widrigen Umwelteinflüssen, mit der Wucht der Naturgewalten. So vermag er Pflug wie Schwert gleich gut zu führen. Dort ist der triebhafte bäuerliche Wehrwille am ungestümsten, wo auch die **Welt** des Bauern, in ihrer Ganzheit, in ihren Grundlagen bedroht ist. So hat der kriegerische Bauernführer als hellstrahlende Persönlichkeit eine vielfach abgewandelte Verkörperung gefunden. Es ist doch durchaus bezeichnend, daß die Gestalt des Schweizer Bauernhelden Tell schon im ältesten Volksspiel erscheint,[2]) und bis in die jüngste Gegenwart in Spielfassungen der verschiedensten Gattung fortlebt;

---

[1]) Laienspielbuch S. 56

[2]) Volksspiel und Feier S. 121

Tell erhebt sich so, ähnlich wie der Südtiroler Andreas Hofer, zum mythischen Sinnbild für alle die, welche die Schändung bäuerlicher Welt durch fremde Eindringlinge nicht ertragen wollen und widerstehen, wenn sie auch nicht immer die Waffe schwingen können.

Wehrhaft an Arm und Geist ergänzt sich.[1])

So mag der Wehrwille schon im Blute liegen und sich fortpflanzen von Geschlecht zu Geschlecht. Gegen das Gebot des Blutes fruchten keine Einwände des Verstandes. Der Vertreter der Gebildeten, der Förster Friedau („Südmark im Purpur") bringt solche vor und will nichts vom bewaffneten Widerstand gegen die Slaven wissen; aber der Kärtner Bauer Ertl ruft seine Dorfgenossenschaft auf und alle Männer scharen sich in der Heimwehr um ihn. Und mag auch dieser trutzige Abwehrgeist einmal durch schwere Drangsal eingeschläfert sein, mag der Rauter auch zunächst den Kärntner Volkskrieg ablehnen — im Sohn bricht das Väterblut doch wieder durch. Durch seinen Buben beschämt, greift der Vater zur Bauernflinte und zieht in den Kugelregen („Der Rauter").

Und der Preis bäuerlicher Wehr? Er kann nicht in der Habgier des Eroberers bestehen. Herzog Ernst gibt als Kampflosung gegen die Welschen aus: „Wir kämpfen nicht um den Sieg, wir kämpfen um unsere Freiheit allein!" („Grenzmark").

Bauer und Heimat

Die bäuerlichen Daseinsformen sind aus der Natur heraus entstanden und entwickeln sich weiter im Bunde mit ihr. Sie vertragen daher auch keine künstlichen Eingriffe und Veränderungen von außen her, besonders, wenn solche mit Gewalt erfolgen. In vielen bunten Spiegelungen durchzieht das Südtiroler Bauernstück „Georgitag" das Bild der Heimat. In Sprache und Tracht, in Brauchtum und Wahrzeichen reiht es sich aneinander und spricht aus der Seele der Bäuerin ein feierliches Bekenntnis. Mirbt begrüßt das heimatliche Laienspiel, weil wir „in der Mannigfaltigkeit deutscher Heimaten die Einheit deutscher Volkheit finden".[2]) Dazu zählen natürlich auch die Stammesheimaten grenz- und außendeutscher Gebiete, wo der Bauer sein Volkstum am unverbrüchlichsten bewahrt hat. Die landschaftliche Gebundenheit in den bäuerlichen Menschen auszuprägen, muß hier am überzeugendsten gelingen. Was Tiroler von Kärntnern unterscheidet, oder was ihnen gemeinsam ist, das zeigt schon ein Vergleich zwischen dem „Südtiroler Spiel" und „Rauter" oder zwischen „Aufbruch in

---

1) Krieck, Nationalpolitische Erziehung S. 57
2) Mirbt, a. a. O. S. 59

Kärnten" und „Der Held an der Grenze". Hier steht Tiroler Kirchenfrömmigkeit gegen Kärntner Geisterglaube, dort sind die Söhne der Berge in ihrer schlichten Geradlinigkeit ein und dieselben.

„Bauernnot ist Volksnot"[1]) Bauernblut sträubt sich gegen die Vermischung mit fremdem Volk. Dieser Stimme des Blutes schwören die siebenbürgischen Männer einen heiligen Eid, den der Vater mit der Preisgabe seines Sohnes, und der Sohn mit dem Verzicht auf seine ungarische Geliebte bekräftigen muß. („Bauern")

2. Volksdeutsche Geschichte

Der Blick deutscher Geschichtsbetrachtung war allzulange einseitig auf die Stellung von Staat und Fürst gerichtet.[2]) Sprach man dabei vom Deutschen Reich, so vergaß man die Teile des deutschen Volkes, die aus dem Reiche ausgeschieden waren.[3]) Geschichte vom volksdeutschen Standpunkt aus bedeutet: die jenseits der Reichsgrenze übersehenen Volksglieder besonders gründlich in ihrer Vergangenheit und in ihren Beziehungen zur Reichsgeschichte aufzusuchen.

Eine gewaltige Aufgabe ist das. Doch gerade unser Laienspiel kann dazu einen wertvollen Beitrag liefern, da es, vielleicht besser als eine Erzählung, die geschichtlichen Gestalten zu neuem Leben erweckt. Lienhard[4]) macht den Vorschlag, daß das Volk seine ihm zugehörige Geschichte selbst spielen soll, wozu es als einheitliches Lebewesen auch wirklich berufen ist. Daß sich die Darstellung von geschichtlichen Ereignissen nicht recht durchsetzen konnte,[5]) liegt wahrscheinlich an der einseitigen Berücksichtigung von Gestalten mit „historischem Portrait". Soweit die sogen. Heimatspiel-Kreise nach volksgeschichtlichen Stoffen griffen, blieben diese naturgemäß auf ein kleines Verbreitungsgebiet beschränkt. Das Erler Andreas Hofer-Spiel lehrt, wie dem geschichtlich geweihten Boden eine besondere Kraft der Erinnerung zukommt.

In unseren Spielen überwiegen geschichtliche Darstellungen aus der Nachkriegszeit, wo der Vernichtungskampf gegen die deutschen Volksgruppen in Europa zu den einschneidendsten Veränderungen führte. Wird das Rad weiter zurückgedreht, so will man Vorgänge, die sich oft bis in Einzelheiten wiederholen, in vergleichende Zusammenschau bringen (z. B. „Der Orden der großen Treue").

Durch welche Mittel gewinnt nun der geschichtliche Vorgang in unseren Spielen die Möglichkeit, um auch dem einfachen Manne

---

[1]) Langenbucher, Volkhafte Dichtung der Zeit S. 89
[2]) Metz, Beiträge zur fränkischen Auswanderung S. 1
[3]) Spohr, Geschichte im volksdeutschen Licht S. 1
[4]) Geißler a. a. O. S. 159
[5]) Volksspiel und Feier S. 52

verständlich zu werden? Wie werden Schwierigkeiten überbrückt, wie sie sich aus dem Mangel von geschichtlicher Bildung bei den Zuschauern ergeben?

Vielseitig verfährt die Spielart, wenn sie ausschließlich die geschichtlichen Tatsachen in den Mittelpunkt stellt. Diese werden ganz einfach auf die Grundlagen naturgebundenen Fühlens bezogen, also vor allem auf den Boden.

Die Stadt erscheint als Kampffeld, als Vorposten, als Tor des Reiches; ihre Bürger sind die Wächter, eine ganz auf sich allein gestellte Freischar (z. B. „Der Raub Straßburgs" — „Die Brüder": Brüx).

An die umstrittenen Grenzen einer Grenzmark heftet sich eine ganze Kette von Ereignissen, durch die Jahrzehnte, durch die Jahrtausende. Die Ränke der feindlichen Staatsmänner möchte die Grenzmark zertrümmern, aber die Volksmänner halten sie mit Riesenkraft, unter Einsatz von Gut und Blut. („Die Insel": Ostpreußen — „Kärntner Treue": Kärnten).

Die Schlachtorte sind blutgedüngte Erdenflecke, an denen sich scheiden die Wege feiger Unterwerfungs-Politik und die der freudigen Aufopferung, wie sie die oberschlesischen Selbstschutzkämpfer 1919 auszeichnete. („Annaberg").

Die einzigartigen Volksabstimmungen in unseren Grenzlanden werden in getreuer geschichtlicher Ueberlieferung, wie ein ehrwürdiges Vermächtnis in das Spiel eingebaut. Die Namen, Daten und Zahlen der Abstimmungskämpfe werden als ein unvergeßliches Vorbild für die ganze Nation gepriesen. Das äußere Zeichen hierfür sind die Siegesfahnen, welche die Sendboten der Abstimmungsgebiete entrollen.

Der geschichtliche Hintergrund

Er ist im Spiel schon deswegen wertvoll, weil er unaufdringlich davon überzeugt, daß das Einzelschicksal mit dem Volksschicksal auf Gedeih und Verderb verbunden ist. So entspringt die Not einer einzigen Menonitengemeinde aus der Vertreibung vieler deutscher Kolonisten aus Rußland 1929.

Der geschichtliche Hintergrund kann auch den Anstoß zur Spielhandlung geben (Ueberfall der Italiener auf den deutschen Trachtenfestzug in Bozen 1921 „Georgitag").

Noch ernster redet die Sprache der geschichtlichen Tatsachen, wenn im Spiel das Los des Einzelnen mit den Hoch- und Tiefpunkten der Zeit im Einklang steht. In den Kärntner Stücken wie „Kärntner Treue", „Südmark in Purpur", „Aufbruch in Kärnten" „Der Rauter" lassen sich die wechselvollen Ereignisse des Kärntner Freiheitskampfes 1918/19 bei verschiedenen Personen und bei verschiedener Spielfabel doch in durchaus einheitlicher Gesamtwirkung verfolgen.

Sie bezweckt nichts Höheres, als daß sich die geschichtliche Erkenntnis in folgerichtiges Handeln umsetzen möge. Adolf Hitler sagt: „Man treibt Geschichte, um in ihr eine Lehrmeisterin für den Fortbestand des eigenen Volkes zu erhalten."

Aehnlich wie bei den mittelalterlichen Mysterien-Spielen die religiöse Nutzanwendung durch den Sprecher feierlich verkündet wird, so bringen auch unsere Spiele das Ergebnis eines Geschichtsvorganges auf besondere Weise zum Bewußtsein. Die geschichtliche Lehre hat sozusagen ihre eigene Stimme, zu sagen, „wie es gekommen ist, wie es kommen mußte und wie es wieder kommen wird." (Schlieffen.)

Schmerzliche Klage ist es, in der die Bürger Straßburgs die Ursache ihres Unglückes, die Gleichgültigkeit von Kaiser und Reich, benennen. („Der Raub Straßburgs".)

Mit dem Blick in die Zukunft, auf die bevorstehende Entscheidung an der Saar schließt das Spiel „Stimme des Volkes". Aehnlich mahnend ruft Roland den Reichsdeutschen zu: Schlagt Brücken zur Insel Ostpreußen („Die Insel").

Oder die Gestalten der Spieler führen durch eine besondere Handlung die Lehre selbst vor: die siegreichen Heimatkämpfer Kärntens eilen der bedrohten Volkstumsfront in Oberschlesien zu Hilfe.

Auch der grelle Gegensatz, in den zwei Personen gestellt sind, kann die geschichtliche Lehre andeuten: im Hauptmann der Freikorpskämpfer strömt jene elementare Volkskraft, die auf sich allein gestellt, dennoch bei stärkster Bedrohung ihr Schicksal meistert; während den Regierungskommissar niederdrückt eine innere Haltlosigkeit, die keiner Masse Halt gewähren kann.

3. Volkstumskampf der Gegenwart.

„Der Kampf an der Volksgrenze ist die gerade Fortsetzung des Krieges mit anderen Waffen".[1]) Wenn nun der Reichsdeutsche an diesem täglichen Ringen seiner Brüder an der Außenfront des Volkstums teilnehmen will, so soll er nicht nur auf flüchtige Berichte und Zeitungsnotizen angewiesen sein. Da durch das politische Tagesereignis bald dieser, bald jener Kampfschauplatz, rasch wechselnd, im Vordergrund steht, kann das Spiel den erschütternden Vorgang nicht nur festhalten, sondern auch zur opferbereiten Bundesgenossenschaft der Reichsdeutschen aufrütteln und aufrufen. Auf vielen Feldern wird dieser Kampf ausgetragen, als ein sozialer, wirtschaftlicher, kultureller und staatspolitischer.[2])

---

[1]) Steinacher, a. a. O. S. 25
[2]) Schoenaich, Blut oder Tinte S. 11

Von der erbitterten Verteidigung der Scholle, der Grundlage des deutschen Lebens, war schon in dem Abschnitt „Bauerntum“ die Rede.

Fabrik

In einem fremdstaatlichen Betrieb wird der Arbeiter vor die Wahl gestellt entweder sein Deutschtum dem Fremdstaat zu verkaufen, oder als Narr auf die Straße zu gehen. Im Saarkampf ist es der Bergmann Brandt, der nach härtesten Prüfungen den französischen Umgarnungen entgeht und durch sein anspornendes Beispiel viele schwankende Kameraden für Deutschland gewinnt. („Front an der Saar“.) Bitter muß ein Danziger Arbeiter, in eine polnische Fabrik in Gdingen gelockt, für seine völkische Unmündigkeit büßen. („Der Kampf um eine deutsche Stadt“.) Der tragische Ausgang dieses Fehltrittes läßt die Bekehrung des Gescheiterten hoffen.

Schule

Die Abwehr in dem Ringen um die Muttersprache wird einerseits vom Standpunkt der deutschen Schüler und Lehrer, andererseits auch von der Willkür und Laune des fremden Schulherrn gesehen. Wird auch der deutsche Lehrer entlassen, sein Geist lebt umso mächtiger in der Widerstandskraft seiner Schüler fort („Lehrer Zessinger“). Die Kinder verzehren sich in seelischen Qualen (Marielein“) oder wachsen im Leid und nehmen härteste Entbehrungen auf sich, um dem Volkstum die Treue zu halten („Jenseits der Grenze“) („Die große Treue“).

Bund der Deutschen in der Fremde

Die Verfolgung der feindlichen Staatsgewalt richtet sich vor allem gegen jedweden Zusammenschluß der bedrohten deutschen Minderheit. Wenn sich die Volksgruppe zum Brauchtum der Väter bekennt („Georgitag“, „Der Held an der Grenze“) oder zu den Sinnbildern einer stolzen Vergangenheit (z. B. „Der rote Adler im Südtiroler Spiel“), ob sich die Bedrängten heimlich zu einer Volkstumsfeier zusammenscharen („Keller zu Memel“) oder freimütig ihr politisches Recht fordern („Volk an der Grenze“), immer wieder verhängt der Unterdrücker dagegen Spionage, Verbot, Gefängnis und Kerker, ja er greift sogar zum feigen Meuchelmord.

Auslandsdeutsche und Reichsdeutsche

Vorbilder, wie sich die Verbindungsfäden zwischen dem Reich und den Brüdern draußen knüpfen sollen, erfahren eine lebenswahre und warme Darstellung: Reichsdeutsche besuchen ein Grenzland; ihr Mitleiden und Mitfühlen macht sie zu Vertrauten der innersten Nöte, zum Tröster und hilfreichen Bundesgenossen der Verlassenen (Südtiroler Spiel"). Auslandsdeutsche reisen ins Reich und schöpfen hier am Kraftquell neuen Mut für neues Kämpfen („Die mit heißem Herzen nach der Heimat schauen"). Reichs- und Auslandsdeutsche verpflichtet auch gemeinsam das heilige Erbe der gefallenen Soldaten, die für die Ewigkeit des Volkstums bluteten („Front an der Saar"). Triumphierend wird die Wiedervereinigung der durch Gewalt Getrennten begangen, wenn die Saarländer heim ins Reich marschieren („Zwischen Ost und West").

Auslandsdeutsche und Drittes Reich

Die völkische Erneuerung und Wiedergeburt im Reich findet auch bei den deutschen Volksgruppen jenseits der Grenzen ihr Gegenstück; denn „der ganze Volkskörper ist flüssig geworden."[1]) Die Auslandsdeutschen bekennen sich jubelnd zum Führer aller Deutschen („Brücken zum Volk"). Auch sie, die vorher noch zersplittert waren, schließen sich einig zu einem starken Block zusammen („Volk will sein Recht"). Sie erfahren, wie im Reich der Grundsatz „Gemeinnutz geht vor Eigennutz" praktisch verwirklicht wird und wollen das Beispiel in ihrem Lebensraum nachahmen („Die mit heißem Herzen nach der Heimat schauen").

Die Tendenz

Die geschilderten Stoffe sind naturgemäß oft mit den Spannungen und Gewittern der politischen Walstatt geladen. Sie brauchen aber deswegen in ihrer Tendenz nicht aufdringlich einseitig gehalten sein, so daß die Wirkung nur abgeschwächt werden könnte. Von einigen Ausnahmen abgesehen ist der Gegner des Volkstums durchaus nicht mit der Schwarz-Weiß-Zeichnung des Schurken behaftet;[2]) er ist ja meist nur Vollzugsperson eines Staatsgesetzes oder Befehls. Der wahre Gegner soll auch gar nicht in der Gestalt des hassenden Menschen erscheinen, sondern als Starrheit und Unversöhnlichkeit des Staats-Dogma.

---

[1]) Steinacher a. a. O. S. 5
[2]) Volksspiel undFeier S. 53

Völlig zu Recht besteht dagegen das Tendenzmittel, das den Ueberläufer zum Volksgegner als feigen Mietling, als minderwertigen Bösewicht aus der Volksgemeinschaft ausgestoßen an den Pranger stellt.

Was sich beim geschichtlichen Spiel am Schlusse als beherzigenswerte Lehre herausschält, durchzieht das Zeitspiegel-Spiel von Anfang an als aufmunternde Losung, die das ganze Geschehen auf eine klare Grundformel bringt. So lauten die Losungen: „Volksrecht und nicht Klassenrecht" („Front an der Saar"); „Durchhalten und ertragen für Deutschland" („Der Keller zu Memel"); „Lieber im Elend als ehrlos" („Der Held an der Grenze"). Solche Losungen empfinden wir als durchaus ebenbürtig mit denen unseres politischen Tages.

4. Führertum und Heldentum

Der Nationalsozialismus bekennt sich zum Führertum, in dem der Beste die Verantwortung für eine Gemeinschaft zu übernehmen hat. Die Kraftströme, die an der Außenfront die Volksgruppen zur Abwehr in fester Gemeinschaft zusammenschließen, rufen die echten Führerpersönlichkeiten an die Spitze.

D e r F ü h r e r a l s A u s d r u c k d e s V o l k s w i l l e n s

wird in den Stunden der Entscheidung auf den Schild gehoben, um die höchsten Güter des Volkstums zu verteidigen.[1]) Andreas Hofer und Wilhelm Tell erstrahlen in den Spielen als die Verkörperung des Freiheitsgeistes schlechthin. In dem Maße, in dem die Führer die Begeisterung ihrer Gefolgschaft trägt, wachsen sie an ihren Aufgaben, besonders wenn sie sich gegen die morschen Götzen der Vergangenheit wenden. Aus dieser Kraftquelle heraus bringt der Bergmann Brandt den Verrat der Kommunisten zum Erliegen. („Front an der Saar".) Die Führerpersönlichkeit schafft sich eine schlagkräftige Organisation, die ein nimmermüder Tatendrang befeuert. Anlässe dazu sind politische oder auch militärische Entscheidungen um den Bestand einer Volksgruppe. Vgl. Kärntner und oberschlesischen Freiheitskampf, Volksabstimmungen an der Saar in den einschlägigen Spielen. Freilich kann auch die Gefolgschaftstreue auf eine harte Probe gestellt werden: ein Ordensritter sühnt seinen Ungehorsam gegen den Hochmeister durch bittere, sich selbst auferlegte Strafe. („Der Orden der Treue").

[1]) Rosenberg, Blut und Ehre, S. 24

Der Führer als Wegweiser in die Zukunft

Mit geradezu hellseherischem Blick erkennt der führende Mann den Weg in die Zukunft, den die Masse oft auf der entgegengesetzten Seite sucht: der Oberleutnant gibt dem draufgängerischen Heißsporn den unerwarteten Befehl: gelassen ausharren trotz aller litauischen Schikanen. („Der Keller zu Memel".) Der sterbende Dorfschulze ernennt noch seinen Nachfolger im Amte; es ist derjenige, der am uneigennützigsten handelt („Bauern").

Heldentum

ist Krönung des Führertums. Wenn den Mann die große Stunde beruft, wenn der Kühne auf das eigene Glück verzichtet, wenn er durch seinen Einsatz die Gemeinschaft von Uebel, Unheil und Unfreiheit erlöst, dann wird in ihm der Held geboren.[1])

Heldische Gestalten

Im Spiel muß das Heldische vor allem durch die mitfortreißende und einzigartige Tat wirken; in ihr muß auch das Ziel der Handlung gipfeln. Durch das gemeinsame Heldentum einer verschiedenen Tat sind in dem sudetendeutschen Spiel „Die Brüder" zwei Männer einander ebenbürtig. Bei der von den Tschechen belagerten Stadt Brüx wird Ramphold als lebendiger Mauerbrecher der Feinde benutzt. Nun muß sein Bruder Titus auf seine Rettung verzichten, um damit die Rettung der Volksgenossen in der Stadt zu erkaufen. Ein geopfertes leibliches Leben und eine geopferte Liebe zum leiblichen Bruder dienen dem gleichen Ziel: Freiheit des Volkes, dem beide Helden entsprossen. Es kann der Held auch fröhlich sterben, wenn er die mit seinem Herzblut beschirmte Heimat wie ein Paradies vor sich liegen sieht (Der Schulze in „Bauern"), oder weil Deutschland siegt („Annaberg").

Das heldische Volk

Die Summe der Tugenden aus Dulden und Kämpfen, aus dem gemeinsamen Einsatz des Lebens verleiht auch dem Volksganzen heldische Züge. Besonders in den Spielen, die den Kärntner Freiheitskampf schildern, läßt sich verspüren, wie jene schmiedeeiserne Zeit das gefährdete Leben aller Volkskreise zum heldisch harten steigert. Auch in der Haltung einer kleinen Gruppe, in ihrem Trotz gegen jede Verfolgung, spiegelt sich der heldische Wille vieler Unbekannter; sie bestehen härteste Bewährungsproben („Keller zu Memel").

---

[1]) Krieck, Nationalpolitische Erziehung, S. 52

Heldenverehrung

Den Opfergang unserer gefallenen Helden begreifen wir heute als etwas Höchstes. Die Blutzeugen eines neuen Lebensmythos stehen wieder auf. „Dieser Mythos ist das geheimnisvolle Zentrum, das von je den Takt des deutschen Seins und Werdens befruchtete, wenn sich ihm Deutschland zuwandte."[1])

So atmet in unseren Spielen die Wiederkehr der gefallenen Soldaten eine ehrfurchtgebietende Weihe. Die Gefallenen empfangen von den Lebenden den Schwur: „Das ganze Deutschland soll es sein" („Heiliger Schwur"); sie bekehren die Abtrünnigen zum Volke wieder zurück („Front an der Saar"), sie besiegen den Tod, indem ihr Geist in Kind und Kindeskind fortlebt. („Insterburger Ordensfeier".)

Schon eine einfache Gebärde kann von edler Heldenverehrung zeugen: die Sturmfahne wird an der Bahre des ersten Blutopfers geweiht („Annaberg"). Oder die den gefallenen Helden errichteten Gedenkkreuze werden in verschiedenen Himmelsrichtungen sichtbar; die Totenfelder des Weltkrieges sind damit gemeint. („Deutscher Wille werde Licht!") In solcher Bewertung erneuert sich der Bund mit den Helden durch das heldische Vermächtnis der Gefallenen.[2])

---

[1]) Rosenberg, Der Mythos des 20. Jhrhdts. S. 699
[2]) Carlyle, Helden und Heldenverehrung S. 72

Zusammenfassung

Die Ergebnisse:

Der äußere Bau und die inneren Aufgaben des volksdeutschen Laienspiels sind nunmehr in ihren weitverzweigten Einzelheiten und ihrer gegenseitigen Verzahnung klar gelegt worden. Das Gesamtbild in Beziehung zu setzen zu den Bezirken verwandter Triebkräfte und Wirksamkeit, ist besonders aufschlußreich, weil daraus die Stellung des volksdeutschen Laienspiels innerhalb der neuen Volkskultur hervorgeht.

Volksdeutsches Laienspiel und Kunde vom Außendeutschtum

Wie Rede und Schrift, Bild und Film, Zeitungsbericht und Lehrbuch bringen auch unsere Spiele Kunde vom Außendeutschtum, die zum Aufhorchen zwingt. Die folgende Uebersicht soll klarlegen, welche außendeutsche Volksgruppen am meisten ihre Spiegelung im Spiele erfahren, dann auch welche Beziehungen zwischen Lebenskreis und Landschaft im Spiele aufgefangen sind.

Grenzmarken	Spiele	Lebenskreis
Südtirol	Held an der Grenze Südtiroler Spiel Georgitag Erler Andreas Hofer-Spiel	bäuerlich
	Lehrer Zessinger	Schule
Kärnten	Aufbruch in Kärnten Der Rauter Kärntner Treue Südmark im Purpur	bäuerlich

Oberschlesien	Volk ohne Heimat Annaberg Volk an der Grenze	Fabrik soldatisch Fabrik
Böhmen	Brüder Jenseits der Grenze Marielein	soldatisch bäuerlich Schule
Ost- u. Westpreußen Danzig	Kampf um eine deutsche Stadt Insterburger Ordensfeier Der Orden der Treue	Fabrik soldatisch soldatisch

Grenzmarken überwiegen in der Darstellung überhaupt. Bei der räumlichen Nachbarschaft der abgetrennten Gebiete verstehen die Binnendeutschen ausnahmslos, daß hier durch den Volkskörper ein tiefer Schnitt geht.

Unter den Grenzmarken stehen die Südtiroler Spiele in der Mehrzahl, da gerade dieses „heilige Tirol“ am härtesten von den volklichen Prüfungen heimgesucht wurde und damit die Fülle bewegtester Handlung bietet. Oefters geben weiterhin Kärnten, Oberschlesien und Ostpreußen die Spielgrundlage ab. Denn „die erste gemeinsame große Tat der siegreichen Volksabstimmungen nach dem Zusammenbruch rückten sie in ein Blickfeld, das vorher der Staat verdeckt hatte.“[1])

Der Lebenskreis, in den die Spielgestalten hineingestellt sind, deckt sich bei Südtirol und Kärnten durchaus mit dem ständischen Grundgepräge dieser uralten, bäuerlichen Gaue. Auch in den Kärntner Kriegsstücken gilt der Bauer mehr als der Soldat. Bei Ost- und Westpreußen ist dagegen das Geschichtsbewußtsein des stolzen Waffenruhmes der Grenzsoldaten so maßgebend, daß sich auch die Spiele danach formen. Für das vielgestaltige Böhmen eröffnen sich verschiedene Lebenskreise.

Bei vielen unserer Spiele läßt sich allerdings überhaupt keine eindeutige Gruppierung nach Volksgebieten durchführen. Es sind dies die Festspiele, bei denen der Hauptwert in der Zusammenschau auslandsdeutscher Schicksale liegt, bei denen daher auf einzelne Gebiete nur Streiflichter fallen.

---

[1]) Ullmann, Das Auslandsdeutschtum im völkischen Lebenskampf in: Buch vom deutschen Volkstum S. 145—147

Bemerkenswert ist jedenfalls, daß das Inseldeutschtum Europas nur ein einziges Mal als Hauptinhalt von E. W. Moeller in „Bauern" gestaltet ist, daß weiterhin, von einem Kolonialspiel abgesehen, die vielen deutschen Siedlungen in Uebersee überhaupt noch nicht als Spielboden gewählt wurden.

Volksdeutsches Laienspiel und andere Stoffgruppen

Unsere Stoffgruppe gehört zu den jüngsten Zweigen des Volksspiels und vermag mit dem Rechte des umwälzend Neuen das Veraltete abzudrängen und abzulösen.

Morsch zum Zerbrechen ist jenes Vereinstheater, in dem Dilettanten mit der hohlen u. unwahren Nachahmung der Berufsbühne sich auf das Drahtseil des Liberalismus begeben. Wir aber suchen im Spiel das Ding der verpflichtenden Gemeinschaft.

Alttestamentliches Spiel wie „Joseph und seine Brüder", noch dazu unter der Flagge des Volksschauspiels bedeutet für unser rassisches Empfinden und unsere rassische Erziehung einen Schlag ins Gesicht[1]). Hier müssen wir den Filter anwenden, „um Arteigenes von Artfremdem zu trennen."[2]) Lassen wir uns lieber ergreifen durch den wundersamen und lichten Gang unseres Blutes durch die Welt, wie ihn unsere Spiele aufsuchen!

Als Ueberbleibsel der religiösen Zersplitterung sind auch die konfessionellen Spiele abzulehnen, besonders, wenn sie in konfessionellen Standesvereinen zur Aufführung gelangen. Unsere Spiele wollen doch über religiöse Schranken hinweg zu jenem Zelt erheben, das sich über ein einiges Volk in aller Welt spannt.

Hier gelangen jene Glaubenskräfte der Nation zur „Zusammengeballten Darstellung", wie sie[3]) Matthes Ziegler für die nationalsozialistische Feiergestaltung fordert.

Nun gilt es noch einen Blick zu werfen auf Spielbereiche, die sich neben der Bahn der unsrigen bewegen, die zu besonderen Leistungen sich doch einmal kreuzen und verquicken müssen: in gewissen Anfängen ist dies auch schon verwirklicht.

Ich meine hier vor allem das Heimatspiel. Im Tell- und im Andreas Hofer-Spiel ist ja bereits der Kreis der engeren Stammes- und Landschaft-Heimat zu dem umfassenden Kreis der Volksheimat geweitet. Nach diesem Muster könnten noch viele ähnliche Stoffe geschöpft werden: Die Begebenheit einer reichsdeutschen Heimat öffnet das Eingangstor für ein größeres: für das Volk[4]).

---

[1]) Zimmermann, Die geistigen Grundlagen des Nationalsozialmus S. 70
[2]) Spieß, Deutsche Volkskunde als Erschließerin deutscher Kultur S. 237
[3]) Matthes Ziegler, Volkskunde auf rassischer Grundlage S. 130
[4]) Geißler, Nationale Freiheit und Dichtung S. 62

Welch viele und reiche Möglichkeiten ergeben sich aus einem solchen in zwei Heimaten verwurzelten Volksspiel, wenn wir denken: an die noch meist unbekannten Schicksale einer bewegten Auswanderung aus reichsdeutschen Städten in fernste Länder; an die gemeinsame Geschichte reichsdeutscher Gaue und verlorener Grenzlande unter dem gleichen Herrscherhaus; an die Begegnung reichsdeutscher Regimenter mit deutschen Volksinseln während des Weltkrieges. Hier harren wahre Schatzkammern für die kommende Gestaltung. Aehnliches gilt dann auch für die mannigfachen Zweige des Jugendspiels. Die Freude der Jugend am Abenteuerlichen und Phantastischen vermag in Spielstoffen aus dem Uebersee-Deutschtum einen geeigneten Nährboden zu finden. Hier ist auch im Zeichen des kolonialen Aufbruches das Spiel zu schaffen, das die Leistungen der deutschen Kolonial-Pioniere in das rechte Licht rückt.

Volksdeutsches Laienspiel und volksdeutsche Dichtung

Ueber die Bedeutung der volksdeutschen Dichtung schreibt Kindermann, der Danziger Forscher: „Die bisherige deutsche Literaturgeschichte war oft unbewußt kleindeutsch orientiert. Das ist eine selbstauferlegte Verarmung; die Dichtung der Grenz- und Auslandsdeutschen trägt Akzente, die uns heute besonders angehen."

Von der engen Berührung unserer Spiele mit dem volksdeutschen Drama war schon die Rede. Hier sei noch der dichterische Rang unterstrichen, wie ihn einige Verfasser bekleiden, die das volksdeutsche Laienspiel in liebevolle und meisterhafte Pflege genommen haben; ich nenne Kaergel und Moeller. „Die Werke Kaergels sind ein Gemeinschaftsbekenntnis an die höhere Ordnung des Reiches".[1]) Ueber Moeller, den Träger des Buchpreises 1935, urteilt Langenbucher: „Mit seinem Wirken vollzog sich der nationalsozialistische Durchbruch in die Bezirke des Theaters klar und leidenschaftlich."[2])

Manchmal mag der Ernst und die Reife unserer Spiele für solche Stücke eine Mahnung sein, die zeigen, wie unser Gegenstand nicht mißbraucht werden darf. So ist z. B. für Lindemann („Kreuzerbesuch", Komödie) die Begegnung eines deutschen Kreuzers mit Deutschen Südamerikas dazu da, um daraus einen faulen Komödienzauber zu entwickeln.[3])

Von Nutzen wäre es auch, das volksdeutsche Hörspiel des Rundfunks zum Vergleiche mitheranzuziehen; leider fehlen mir dazu die nötigen Unterlagen.

---

[1]) Bausteine zu dem Deutschen Nationaltheater 1. Jhrg. S. 117
[2]) Langenbucher, Nationalsozialistische Dichtung S. 47
[3]) Bausteine zum Deutschen Nationaltheater S. 130

Ueberraschend ist es, wie unser Spielbereich den Spuren des volksdeutschen Romanes folgt. Der Kärntner Perkonig hat aus eigenem erschütterten Erleben und getreuer Mitarbeit die volksgewaltige Zeit seiner Heimat 1919/20 in seiner Erzählung „Heimat in Not“ geschildert. Aus diesen durchwegs chronikartigen Berichten sind nun eine Menge von trefflichen charakterisierenden Einzelheiten gegriffen und in den Spielen zur Ballung der Handlung verwertet. (Z. B. Die Ueberbrückung der persönlichen Feindschaft oder der Standesunterschiede in der Stunde der Not.) Aehnlich verfahren auch die südtiroler Stücke: hier lassen sich ziemlich genaue Abbilder von Gestalten aus dem Roman von Robert Hohlbaum „Das Paradies und die Schlange“ erkennen. (Z. B. Der italienische Kapitän in „Georgitag“ u. „Der Held an der Grenze“.)

Daß die Lyrik des gemütswarmen Volksliedes einen Ehrenplatz in den Spielen erhielt, wurde schon auseinandergesetzt. Es müßte ein ganz harmonischer Zusammenklang sein, wenn gerade in die Weihespiele noch mehr sangbare Perlen der volksdeutschen Lyrik eingefügt würden. Wählen wir sudetendeutsche Beispiele: das innige Weihelied von Leibl: „Wir heben unsere Hände“; die von stürmischem Schwung getragenen Verse von Robert Hohlbaum „Volk will zu Volk“ oder Kolbenheyers gedankentiefes Gedicht „Deutsch-Böhmerland“ (vergl. die in unseren Spielen beliebte Anleihe bei hochwertigem Dichtergut!)

Schließlich will auch Seite an Seite mit der volksdeutschen Dichtung unser Spielbereich als Lebensmacht wirken. Diese Lebenswirkung stellt sich dann befruchtend ein, wenn die völkischen Lebenswerte künstlerisch veranschaulicht sind und dadurch in den Besitz des Volkes hineinreifen. Die Tafel dieser Werte umfaßt: Die Bindung an die Volksgemeinschaft, an Blut und Boden, an die Geschlechterkette, das Treueverhältnis zum Führer, die Wehrhaftigkeit an Arm und Geist, die Helden- und Totenehre, die völkische Freiheit.[1])

Das volksdeutsche Spiel ein echtes Laienspiel

Wenn man die Probe durchführt, ob echtes Volksspiel oder Gesellschafts- bezw. Geselligkeitsspiel vorliegt, so wird man auf folgende unterscheidende Merkmale stoßen: Dort ein Stoff, der von außen als unterhaltend oder vielleicht auch als sensationell, jedenfalls zum Selbstzweck herangebracht wird; bei uns ein Stoff, der aus den tiefen Gründen der Volksseele und des Volksschicksals zur Formung ruft und zwingt. Dort eine oft verbildete Sprache, eine kalt erklügelte Gedankenwelt; bei uns ein Quickborn, aus dem die Lebensäußerungen des deutschen Volkstums entströmen: die

---

[1]) Krieck, Nationalpolitische Erziehung

naturgewachsene oder auch veredelte Volkssprache, die farbenfreudigen Bilder von Sitte, Brauchtum und Tracht, wo ja gerade das Auslandsdeutschtum so schöpferisch ist.

Aber die letzte und grundsätzliche Entscheidung über die Echtheit des Volksspiels erblicke ich darin, daß alle im Spiele wirkenden Glieder, Verfasser, Spielschar und Spielgemeinde durch eine gemeinschaftsbildende Tat zu einer inneren Einheit zusammengeschlossen werden.

Das ist der Verfasser des Volksspieles; ob er als anerkannter Dichter schafft oder als mehr handwerksmäßiger Aufschreiber, ob als Beauftragter einer volksdeutschen Organisation oder als Einzelgänger, ob als Reichsdeutscher oder als Auslandsdeutscher, immer wird das Gleiche der Fall sein. Die im Stoffe lebendige, leidenschaftlich bejahte Gegenwart, das ungeheuerliche Schicksal des politischen Tages erteilt den Auftrag zu einer unerläßlichen Zukunftsaufgabe.

Genau so verhält es sich mit der Spielschar. Die Stunde der wahren und überzeugenden Spielgelegenheit schlägt nur für die, bei denen sich Glaube und Bekenntnis in beglückende Tat umsetzen wollen. Nehmen wir teil an einer Aufführung in einer deutschen Schule, in der Hitler-Jugend, im VDA.! Hier sind die Spieler durchdrungen vom Glauben an ihr Deutschtum, dessen Kampf jenseits der Grenze zu unterstützen sie als heilige Notwendigkeit erkannt haben. Dieser gemeinschaftlich erlebte Glaube muß als Voraussetzung des Spieles wie ein Fluidum im Spielraume schweben. Dazu muß noch der Drang kommen, die im Spiele schlummernden Lebenswerte bei der gesamten Spielgemeinde zum Erwecken zu bringen. Solche Wellen müssen sich dann bei allen Empfangenden fortpflanzen in erneuter Tatbereitschaft.

Wir sprechen nicht von einer zufälligen Zuschauermenge, nicht von einem Vertreterkreis, wir sehen nur die Spielgemeinde. Hier erhält jeder Einzelne eine wichtige Aufgabe, die er als Deutscher für das Ganze vollbringen soll. Natürlich ist diese Aufgabe nach Lebensalter und Lebensraum wieder verschieden geartet.

Auf der Dorfbühne mag man das bäuerliche Spiel volksdeutschen Inhalts bevorzugen.[1]) Es wird am ersten die persönliche Fühlungnahme zwischen den deutschen Bauern diesseits und jenseits der Grenze herstellen können. In der Schule mutet so ein Puppenspiel zunächst wie ein kindlicher Ulk an und doch versteht das Kind daraus am leichtesten, warum es sein volksdeutsches Kameradschaftsopfer bringen soll.

Wenn immer Reichsdeutsche und Auslandsdeutsche ein frohes Treffen miteinander feiern, wenn eine große volksdeutsche Gedenkstunde festliche Stimmung ausstrahlt, dann mag das Weihespiel

[1]) Spamer, Deutsche Volkskunde, siehe die einschlägigen Abschnitte
[2]) Die Spielschar, 1. Jhrg. S. 17 / S. 146

am Platze sein, als schönste Verklärung des Alltags, als besinnliche Erhebung über die kleinen Nöte des Ich.

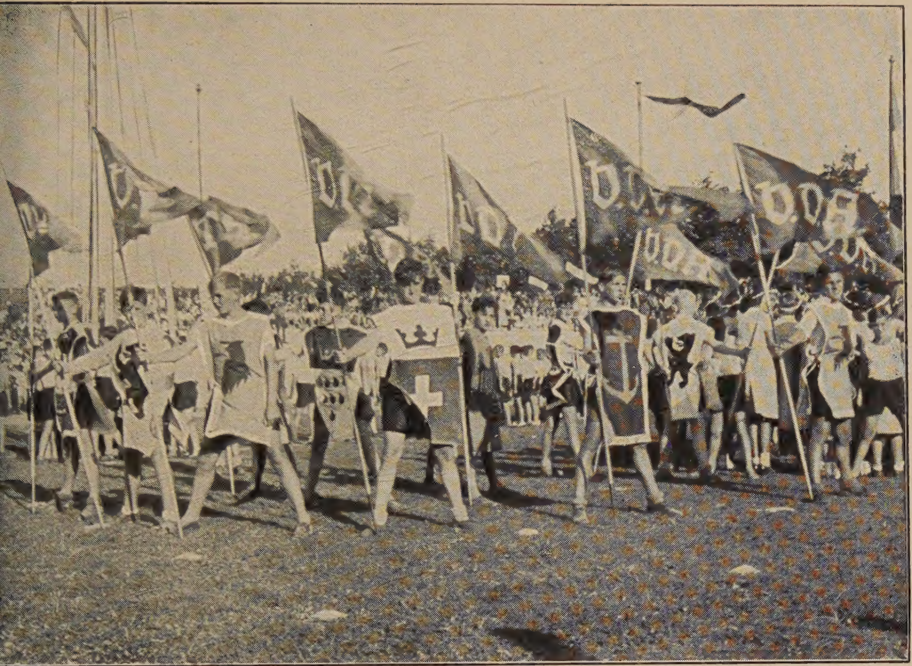
Immer wieder ist unser Volksspiel Dienst am Bewußtwerden des Hundertmillionen-Volkes, Dienst für die Stärkung des Deutschtums in aller Welt. Deswegen versuchte meine Abhandlung den Blick der weiteren Oeffentlichkeit zu lenken auf das volksdeutsche Laienspiel, auf seine politische, volkserzieherische und kulturhafte Bedeutung. So möchte meine Schrift auch dem Führerwort dienen: „Auch in der Wissenschaft hat der völkische Staat ein Hilfsmittel zu erblicken zur Förderung des Nationalstolzes."

Lebenslauf

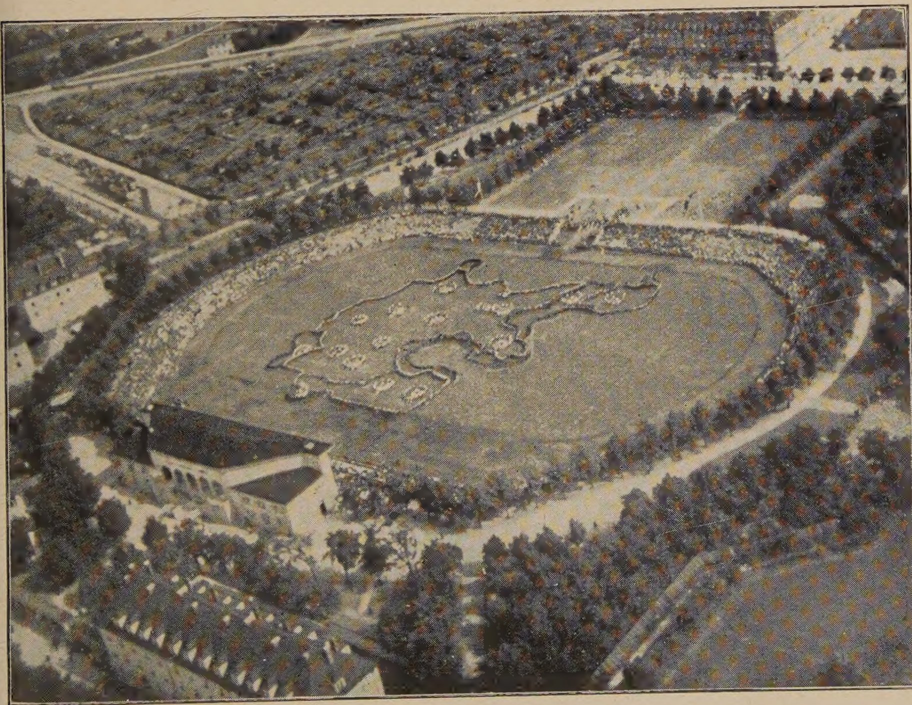
Geboren bin ich, Karl Ziegler, am 20. Juli 1904 zu Bamberg als Sohn des verst. Werkführers Wilhelm Ziegler und seiner Ehefrau Marie, geborene Schwappacher. Ich besuchte zunächst die Volksschule, dann das Alte Gymnasium in Bamberg, das ich 1923 mit dem Reifezeugnis verließ.

Von 1924 bis 1927 studierte ich an den Universitäten Erlangen und Würzburg die deutschkundlichen Fächer. 1927 und 1928 bestand ich die Lehramtsprüfungen und wirke seitdem nach kurzer Unterrichtstätigkeit in Münstereifel (Bezirk Köln) an der Hans-Schemm-Realschule in Lichtenfels (Bayer. Ostmark).

Hier bekleide ich zur Zeit folgende Ehrenämter: Kreiskulturwart der NSDAP., Obmann der NS.-Kulturgemeinde, Orts- und Bezirksleiter des VDA.



Freilichtspiele und Bewegung
Die Spielermassen als Sendboten deutschen Volkstums (Aus „Volk will zu Volk“)



Freilichtspiel und Dingplatz
Reichs- und Volksgrenze bewegungsmäßig dargestellt (Aus „Volk will zu Volk“)